

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PLAYSTATION • PS2
Nº 29 • 450 ptas. • 2,7 €
Play manía
Portugal 550 $ Cont.
HOBBY PRESS
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
Novedades
ALONE IN THE DARK IV: La última obra maestra del terror
Reportajes
LOS NUEVOS BOMBAZOS PARA PS2: GT3 y Final Fantasy X
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guía completa
C-12 Sobrevive a la invasión
COMPARATIVA
Vanishing Point, Formula One 2001, Gran Turismo 2, Colin McRae 2, Toca WTC
¡A CORRER!
Y ADEMÁS: EVIL DEAD, QUAKE III, CRAZY TAXI, UNREAL TOURNAMENT, DARK CLOUD, NBA STREET...
schnelle Reifen


PlayStation 2
Silpheed. The Lost Planet
GAME ARTS
SILPHEED
THE LOST PLANET
WWW.VIRGIN.ES | WWW.SWING-GAMES.COM
"TREASURE Y GAME ARTS UNEN SUS FUERZAS PARA OFRECER EL PRIMER GRAN MATAMARCIANOS PARA PLAYSTATION 2"
REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION 2 ESPAÑA, 9/10
"8 IMPACTANTES FASES DE PURO DELIRIO SHOOT´EM-UP TE ESPERAN"
SUPERJUEGOS, 9.2/10
GA GAME ARTS
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
PlayStation 2
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
Silpheed © 2001 Game Arts /Treasure to © 2001 Game Art. Programa perteneciente a Library programs. Todos los derechos reservados. Editado por Swing! Entertainment Media AG. Desarrollado por Game Art / Treasure. El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños. "Playstation" y el logo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Sumario 29

www.hobbypress.es/Playmania



ACTUALIDAD 4

Los temas más interesantes del mes te están esperando en nuestra sección de Actualidad, seguro que alguna de nuestras noticias te sorprende...



REPORTAJES:

Final Fantasy X 12



Es uno de los juegos más esperados para PS2 y ya se ha confirmado que será Sony quien lo distribuya en nuestro país. Todavía faltan varios meses para su estreno, pero seguro que estáis ansiosos por conocer todas sus novedades.

Gran Turismo 3 14

El lanzamiento de *GT3* en Japón ha supuesto una auténtica revolución, la misma que se espera en España cuando este verano se ponga a la venta. ¿Quieres saberlo todo sobre el simulador definitivo?

GRAN TURISMO 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR A-spec

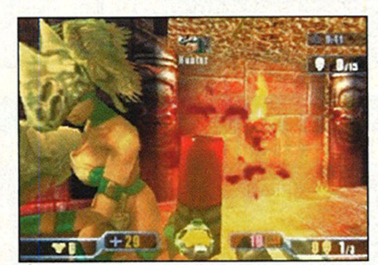
NOVEDADES

PSOne · PS2 · Precio especial · Platinum

- Alone in the Dark IV 18



- Ape Escape 34
- Batman Gotham Racer 36
- Crazy Taxi 26
- DarkStone 36
- Drácula Resurrección 73
- Driver 72
- El Emperador y sus locuras 28
- Evil Dead 22
- Formula One 2001 24
- Formula One 2001 30
- Heroes of Might and Magic 71
- Kengo: Master of Bushido 38
- Medievil 2 35
- Micromaniacs 73
- Panzer Front 37
- Quake III Revolution 32



Uno de los shoot'em up más exitosos del mundo del PC, ahora en PlayStation 2.

- Rainbow Six 36
- Rugrats en París: La película 36
- Submarine Comander 37
- Toy Story Racer 37
- Unreal Tournament 20
- Warriors of Might and Magic 71
- WinBack: Covert Operations 71

GUÍAS

Trucos 2

C-12 Resistencia Final 6



La mejor aventura de acción del momento esconde situaciones realmente difíciles que nosotros te ayudamos a superar gracias a esta Guía Completa.

Legend of Dragoon (3ª Parte) 19

Este genial RPG está plagado de secretos y rutas alternativas que descubrimos con todo detalle.

COMPARATIVA

Juegos de coches 74



Los mejores simuladores de velocidad de todos los géneros, analizados punto por punto.

BATTLE ZONE 82

GUÍA DE COMPRAS 88

PREVIEWS 94



Si quieres conocer los títulos que van a dar guerra en los próximos meses no deberías perderte esta sección.

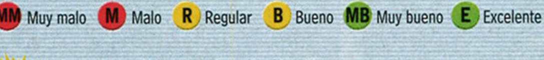
PASATIEMPOS 104

Cómo puntuamos

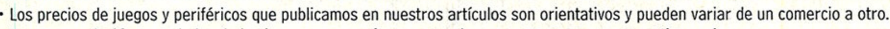
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.



- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial
Sonia Herranz Directora
Abel Vaquero Director de arte
Alberto Lloret Jefe de sección
Daniel Acal, David Fraile Redacción
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación
Lidia Muñoz Diseño y autoedición
Ana María Torremocha Secretaria de redacción
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal, Enrique del Barrio.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Director comercial: Javier Tallón.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Luis Gómez-Centurión.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de circulación: Paulino Blanco.
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya. Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona. Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia. Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 8/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



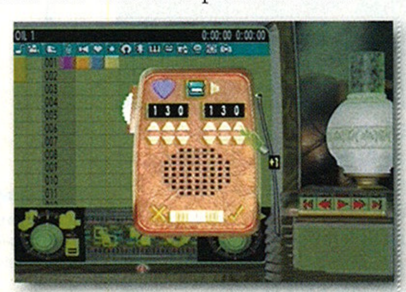
Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS GRUPO AXEL SPRINGER

CODEMASTERS presenta MTV MUSIC GENERATOR 2

Arropado por un buen elenco de artistas, Codemasters ya tiene a punto su juego de creación musical *MTV Music Generator 2*, secuela para PS2 del título que conocemos en Europa como *Music 2000* para PlayStation. Con *MTV Music Generator 2* podremos desde recrear temas musicales ya existentes y editar y remezclar a nuestro gusto cada "riff" hasta componer nuestros propios temas, además de la posibilidad de crear secuencias de vídeo que acompañen a la música. El juego utiliza los 48 canales de capacidad de audio de PS2 e incluye alrededor de 10.000 "riffs" editables y muestras de ocho corrientes musicales distintas (Pop, House, Hip Hop, Garage, Indie, R&B, Rock y Trance).

A la cabeza de la lista de artistas que acompañan este lanzamiento en su versión europea, se encuentra el reputado DJ David Morales, además de grupos como los británicos Apollo 440 o Gorillaz (combo surgido de la colaboración entre Damon Albarn, de Blur, y Jamie Hewlett). Los aficionados a la composición musical ya no tienen excusa, porque el juego estará disponible el 28 de mayo, completamente traducido al castellano.



Podremos regular de forma rápida y sencilla todos y cada uno de los aspectos de nuestra composición.







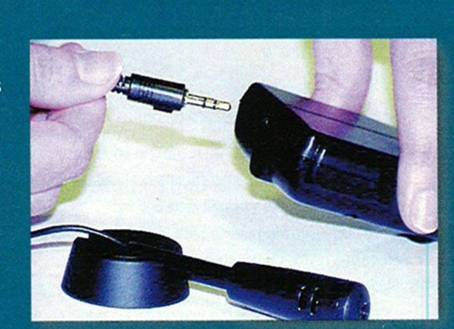
La calidad gráfica no se ha descuidado, y tanto los diversos fondos de pantalla como los menús y submenús tienen un alto grado de detalle.



La increíble variedad de "riffs" que encontramos hace de este *MTV Music Generator 2* un completo instrumento de creación musical.

Convierte tu PS2 en una mesa de mezclas





Codemasters ya ha confirmado que lanzará un sampler USB para *MTV Music Generator 2*. Esta unidad podrá ser utilizada como micrófono además de como adaptador USB, permitiendo al usuario introducir y editar muestras de voces y de otros medios.

Éste es el primer periférico de estas características que se comercializa para PS2 y gracias a él, según sus creadores, podremos convertir nuestra PS2 en una herramienta completa de mezcla musical. Si os interesa adquirirlo, podéis hacerlo visitando la página web de la compañía (www.codemasters.com) o bien a través de la oferta de venta directa incluida en la caja de *MTV Music Generator 2*. El precio de este periférico es de 19,99 libras, unas 5.000 pesetas al cambio.

ACTIVISION no abandona PSone

De un tiempo a esta parte, parece que muchas compañías han dado de lado a nuestra querida PSOne y ya se han centrado única y exclusivamente en su hermana mayor. No obstante, todavía quedan algunos nombres importantes que siguen teniendo en cuenta a PlayStation, y que aún apuestan por ella.

Este mes destaca por méritos propios Activision, que ha confirmado el desarrollo de tres nuevos títulos para PSOne, en concreto *Tony Hawk 3*, *Spiderman 2* y *X-Men 2*, así como la posible distribución de *World Scariest Chases*, un juego de persecuciones policiales.

Por su parte, Capcom está preparando un nueva nueva aventura para PSOne, *Bounty Hunter Sara*, que ha sido mostrado por primera vez en el pasado Tokyo Game Show.

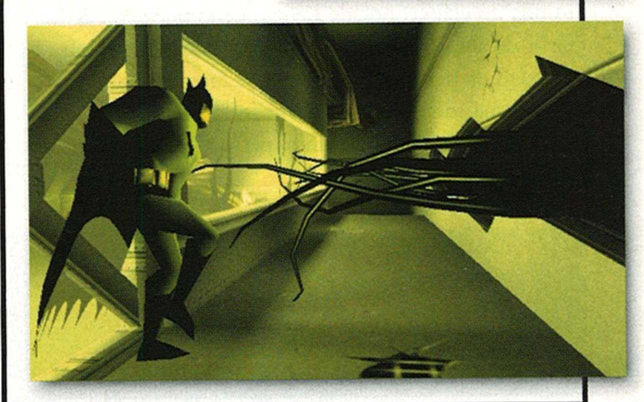
Esperamos que otras compañías no menos importantes tomen nota y continúen trabajando para la consola más vendida del planeta.

BATMAN planeará sobre PS2

Ubi Soft está ultimando la primera incursión de nuestro murciélago favorito en PS2 con *Batman Vengeance* título basado en la conocida serie de animación de Warner "Las Nuevas Aventuras de Batman". El juego está siendo desarrollado en los estudios que la compañía tiene en Nueva York y Montreal y será el primero que protagonice el héroe de la noche en un entorno 3D. Contará además con un guión totalmente nuevo y exclusivo.

Con este *Batman: Vengeance*, Ubi Soft pretende ofrecer a los fanáticos del personaje toda la emoción que derrocha la serie de animación aprovechando las posibilidades técnicas de PS2. Mantened los ojos bien abiertos porque esta vez el murciélago puede volar muy alto.





Los más vendidos PSX

(del 2 al 19 de abril)

*Listas facilitada por

Puesto	Portada	Título
1		ISS PRO 2
2		FINAL FANTASY IX
3		MANAGER DE LIGA 2001
4		C-12
5		THE LEGEND OF DRAGOON
6		FEAR EFFECT 2
7		RESIDENT EVIL 3 (PRECIO ESPECIAL)
8		FF VIII (PLATINUM)
9		GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
10		LA AMENAZA FANTASMA (EA CLASSIC)

Los más vendidos PS2

(del 2 al 19 de abril)

*Listas facilitada por

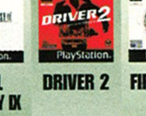
Puesto	Portada	Título
1	 	ZONE OF THE ENDERS
2		STAR WARS STARFIGHTER
3		SHADOW OF MEMORIES
4		QUAKE III REVOLUTION
5		MOTO GP
6		F1 RACING
7		TEKKEN TT
8		SSX
9		FIFA 2001
10		NBA LIVE 2001

Los más alquilados PSX/PS2

(del 2/4 al 19/4)

*Lista facilitada por



Puesto	Portada	Título
1		FINAL FANTASY IX
2		DRIVER 2
3		FIFA 2001
4		ISS PRO 2
5		ZONE OF THE ENDERS
6		VANISHING POINT
7		COLIN MCRAE RALLY 2
8	 	FEAR EFFECT 2
9		MOTO GP
10		C-12

Ganadores de los pasatiempos de Abril

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Fear Effect 2* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Abril. Enhorabuena.

Rubén Nogales Trigueros	Barcelona
Jordi Espelt Remacha	Barcelona
Fco. Javier González Jíménez	Barcelona
Mikel Garikoitz García Díaz	Vizcaya
Diego Rodríguez Fernández	Burgos
Trinidad López Matías	Córdoba
Miguel Molina Aguilar	Granada
Oscar Gutiérrez Fernández	León
Rafael Gil González	Madrid
César Navío Benito	Madrid
Gonzalo Martínez-Espejo Zaragoza	Murcia
Miguel A. Caparrós Sánchez	Toledo
Roberto Garrido Blanco	Vizcaya
Luis Zarazaga Pilaces	Zaragoza
Alicia Giménez Zorraquino	Zaragoza

PlayStation 2 no se "fuga" de MONKEY ISLAND

Los aficionados a las aventuras gráficas ya pueden empezar a frotarse las manos, pues la cuarta aventura de Guybrush Threepwood, el pirata más torpe de todo el Caribe, tendrá su versión para PS2. En ella encontraremos todos los elementos que han hecho famosa a la saga *Monkey Island* en PC, como sus puzzles enrevesados que darán lugar a las más hilarantes situaciones, sus piratas, insultos y, por supuesto, monos.

Los chicos de LucasArts se han tomado muy en serio esta cuarta entrega, cuidando hasta el más mínimo detalle para ofrecernos una aventura con un acabado técnico acorde con los tiempos, pero sin perder las señas de identidad de la saga. Para ello se ha utilizado el mismo motor 3D que dio vida a *Grim Fandango*, consiguiendo un gracioso entorno gráfico al estilo "cartoon" con una calidad en personajes y escenarios fuera de toda duda.

En cuanto a la historia, volveremos a ponernos en la piel del sufrido Threepwood justo en el momento que regresa de su luna de miel con su querida esposa y gobernadora Elaine. Cuando la "parejita" llega a casa se encuentra con una serie de desagradables cambios en los que un viejo conocido tiene mucho que ver... A partir de ahí, infinidad de lugares por explorar, gran cantidad de personajes con los que interactuar y los puzzles más divertidos. ¿Qué cuándo podremos disfrutarlo? A finales de junio, perfectamente traducido y doblado al castellano.

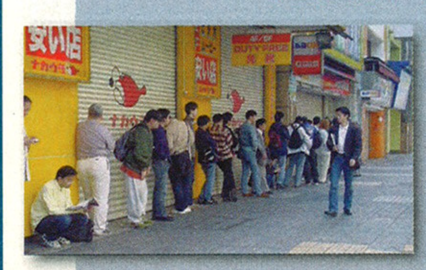


La calidad gráfica del juego queda patente en las imágenes, pero la principal virtud de *Monkey Island* será el desbordante sentido del humor de todas sus situaciones.





Gran Turismo A-Spec arranca a lo grande



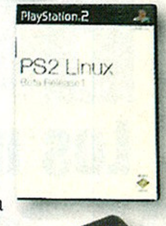


El pasado 28 de abril, *GT3* se puso a la venta en Japón rodeado de una gran expectación y unas largas colas ante las tiendas del barrio Akihabara, donde se concentran casi todos los comercios de electrónica. A las pocas horas de ponerse a la venta, *GT3* ya se había convertido en el juego de PS2 más vendido, superando las 720.000 copias el primer día, y alcanzando el millón a los tres días de su lanzamiento. El volante oficial no le ha ido a la zaga, vendiendo el primer día unas 300.000 unidades y superando el medio millón a los tres días, es decir, un volante por cada dos juegos, lo que le convierte en el periférico de PS2 más vendido.

La fiesta *GT3* se cerró en Japón con una campaña de promoción en la que, durante los días 28 y 29 de abril, Sony mostró las excelencias de su simulador en las calles del Akihabara, al tiempo que hizo públicos los datos de una encuesta, según la cual el 50% de los usuarios de PS2 piensa comprarse el juego, un 21% pensaba hacerse con la consola para jugar con él y un 35% iba a comprar el volante... *GT3* levanta pasiones.

Sony con Linux

Tras la buena acogida que tuvo el kit de desarrollo no profesional Net Yarozee para PlayStation, Sony va a repetir la experiencia con PS2, por el momento de manera exclusiva para el mercado japonés. Para ello ha creado un Kit de desarrollo "amateur" compuesto por una de las últimas versiones del sistema operativo Linux, un disco duro de 40 Gigas, una tarjeta Ethernet, para trabajar en red local y acceder a Internet, un adaptador VGA, para conectar la consola a un monitor de PC, ratón y teclado. Este Kit sólo lo podrán comprar los japoneses a través de la página web de PlayStation, y en un principio, sólo habrá 1.000 disponibles. Como era de esperar, la iniciativa ha sido muy bien recibida por la comunidad japonesa que apoya este sistema operativo, debido a la escasa penetración que ha conseguido Windows en los hogares nipones. Si las 1.000 unidades caen en buenas manos, podemos esperar grandes sorpresas en los próximos años.





Club NOKIA

Que la fuerza de tu Nokia te acompañe

Cuando se trata de desafiar a la Galaxia entera, mejor que la fuerza de tu Nokia esté contigo.

En el Club Nokia encontrarás toda la diversión que estás buscando para tí y para tus amigos.

Podrás bajarte nuevos juegos y niveles para tu Nokia, tonos de llamada, iconos y muchas más sorpresas.

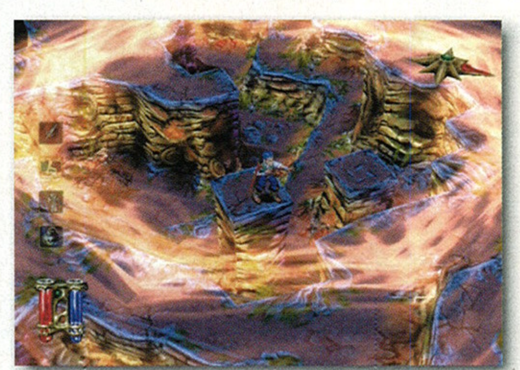
Hazte socio en www.club.nokia.es antes del 30 de junio de 2001 y recibirás gratuitamente 10 puntos en tu cuenta personal del Club Nokia, para que pruebes todos estos servicios.

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Rol a la europea para PlayStation

Tras dos años de desarrollo, Sunflowers está dando los últimos retoques a un nuevo RPG para PlayStation, de nombre *Technomage*, que se pondrá a la venta en julio distribuido por Infogrames.
No es muy frecuente encontrar juegos de rol desarrollados por compañías europeas, aunque *Technomage* sigue a pies juntillas las pautas habituales del género. Así, nos encontraremos con un mundo fantástico habitado por criaturas no menos fantásticas y con un héroe que, pese a ser despreciado por sus iguales, termina siendo el encargado de enfrentarse al Mal. En este caso el héroe es Melvin, un joven fruto de la relación prohibida entre un Steamer (obsesionado por la tecnología) y una Dreamer (raza de magos) y que tiene habilidades de las dos razas. Melvin se enfrentará a un RPG de acción donde los combates se desarrollan en tiempo real y donde la habilidad cuenta tanto como la astucia, ya que deberá saltar y sortear todo tipo de obstáculos.
Por supuesto, no faltarán docenas de personajes con los que hablar, habilidades que aprender, magias y armas que encontrar y amigos que sumar a nuestra causa. Que sí, que en cuanto sepamos más cosas de este RPG para PSOne os las contaremos.



Melvin deberá recorrer más de 50 niveles de juego repartidos en 20 localizaciones con distintos estilos gráficos. Todas ellas, eso sí, en 3D.

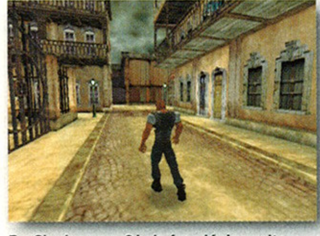






SHADOWMAN 2: El horror continúa en PS2

Los seguidores de *Shadowman,* uno de los mejores títulos en su género para PlayStation, podrán continuar acompañando a Mike Le Roi en *Shadowman 2: The Second Coming,* la esperada secuela que llega ahora a los 128 bits de Sony con el objetivo de sumergirnos en una aventura aún más tétrica y que enlaza con la anterior. El entorno gráfico va a estar muy mejorado al aprovechar la superior capacidad de PS2. Nos encontraremos con un Shadowman mejor acabado, que se moverá con total soltura por escenarios muy bien recreados y detallados. También se va a reforzar la jugabilidad y la IA de los enemigos. Nuevas criaturas, más armas y alguna que otra sorpresa harán de este *Shadowman 2* uno de los bombazos de la temporada para PS2.



En *Shadowman 2* habrá un lógico salto cualitativo con respecto a su antecesor.

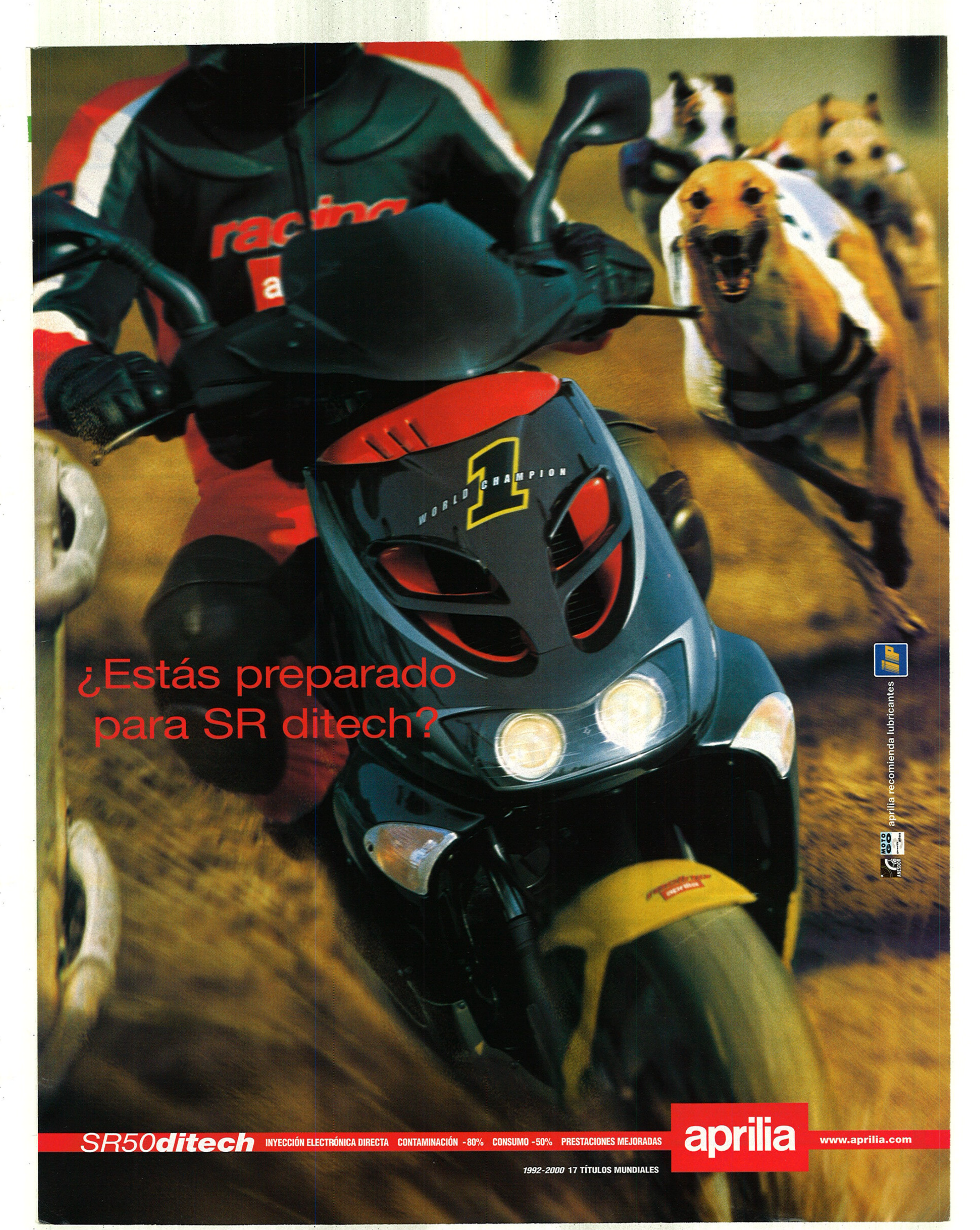


Resident "de carne y hueso" Evil

Constantin Films ha puesto fin al bloqueo de información relativa a la película basada en la saga *Resident Evil* de Capcom, después de unos cuantos meses sin soltar prenda.
Aunque sólo ha facilitado una imagen, en la que se ve a la bella actriz Mila Jovovich con un "escopetón" que quita el miedo, ya se sabe que encarnará a la protagonista de la película, de nombre Alice, y que su misión será acabar con un ordenador que ha esparcido el consabido virus mortal.
El film está siendo dirigido por Paul Anderson, responsable también de la película de "Mortal Kombat", y todavía no tiene una fecha de estreno prevista. En cuanto sepamos algo nuevo, tranquilos que os lo contaremos.

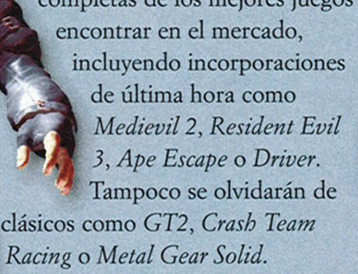
Breves & Fugaces

- Este mes, los juegos más vendidos en Japón han sido *GT3* y *Armored Core 2: Another Age* en PS2, mientras que en PSOne continúan siendo *One Piece Ground Battle* y *Super Robot Taisen Alpha Gaiden.*
- En el panorama cinematográfico, este mes se ha confirmado el estreno de Rocky, el famoso boxeador encarnado por Silvester Stallone, en PS2, y la posible existencia de un proyecto cinematográfico con *Soul Calibur 2*, que se estrenaría en el 2002 y estaría dirigido por Sammo Hung, el protagonista de la serie Martial Law y antiguo compañero de Jackie Chan.
- Namco ha anunciado que está trabajando en la conversión de *Time Crisis 2* para PS2 y que se pondrá a la venta con la nueva G-Con 45 USB. Polyphony Digital, los responsables de la saga *Gran Turismo*, ya han confirmado que están trabajando en una versión Online, aunque no se sabe si será un juego nuevo o una versión de la tercera entrega. Otro que también está confirmado, es *Silent Scope 2*.
- Planetweb y Ergosoft ya han puesto a la venta el navegador de Internet para PS2. En los primeros días también se han puesto a la venta 5 módems distintos, todos ellos USB y con un precio que no supera las 17.000 pesetas. Los primeros juegos que aprovecharán las posibilidades Online, son *Age of Empires 2* y *Armored Core 2: Another Age*, que ya está a la venta.
- Square, una de nuestras favoritas, ha confirmado que *Final Fantasy XI* incluirá el juego de cartas de *FFVIII*, Tetra Master, y será exclusivo para PS2 y PC. Además, PlayOnline incluirá otros juegos gratuitos, como Gummy Block, un puzzle en plan *Tetris*. Por último, Square distribuirá en USA una nueva recopilación para PSOne, *FF Chronicles*, con las adaptaciones de *FFIV* y *Chrono Trigger*.


¿Estás preparado
para SR ditech?
WORLD CHAMPION
aprilia recomienda lubricantes
SR50ditech
INYECCIÓN ELECTRÓNICA DIRECTA
CONTAMINACIÓN -80%
CONSUMO -50%
PRESTACIONES MEJORADAS
aprilia
www.aprilia.com
1992-2000 17 TÍTULOS MUNDIALES

PlayManía GT te invita a disfrutar de los mejores juegos

PlayGuías & trucos

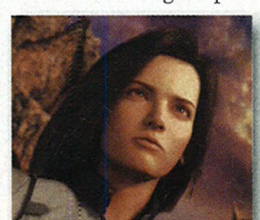


En estos meses en los que los lanzamientos para PlayStation escasean, no hay mejor opción para disfrutar a tope de nuestra consola que los numerosos títulos en Precio Especial y Platinum que están volviendo a las tiendas con unos precios irresistibles. Algunas de las últimas incorporaciones a estas líneas son para quitarse el sombrero y, como seguramente muchos de ellos pasarán a engrosar vuestra "juegoteca", el equipo de PlayManía Guías y Trucos está preparando un número muy especial con las guías completas de los mejores juegos de Precio Especial que podéis encontrar en el mercado, incluyendo incorporaciones de última hora como *Medievil 2*, *Resident Evil 3*, *Ape Escape* o *Driver*. Tampoco se olvidarán de clásicos como *GT2*, *Crash Team Racing* o *Metal Gear Solid*. Un número muy, muy especial, con más páginas y guías que nunca y que no os podéis perder. Ya sabéis, buscadlo el 25 de mayo en vuestro quiosco, seguro que no os arrepentís.

Todo sobres las películas de Tomb Raider Y Final Fantasy

HOBBY CONSOLAS

Este número os ofrece un jugoso reportaje sobre "Tomb Raider" y "Final Fantasy", los dos bombazos cinematográficos de los que estáis ansiosos por saberlo todo: protagonistas, imágenes argumento... Además, Hobby Consolas se ha desplazado al E3 de Los Ángeles para contaros las novedades más llamativas. También os cuentan todo sobre la llegada de *Crash Bandicoot* a PS2, en exclusiva. Y como reportaje especial, un repaso a los juegos que han hecho escuela en todos los géneros.



Game Boy Advance y Pokémon, las estrellas de Nintendo

El número 103 de Nintendo Acción tiene doble protagonista: *Puzzle Challenge*, el nuevo título de Pokémon para Game Boy, y un completo reportaje con los diez primeros juegos que van a llegar con GB Advance. También regalan un suplemento de 20 páginas con los mejores juegos de Game Boy Color y cuentan con temas como la primera entrega de las pistas y claves para *Pokémon Oro* y *Plata*, preview de *Excite Bike 64* y comentario en primicia de *Alone in the Dark* para GBC.



Computer Hoy 68

Computer Hoy publica un completo test donde se analizan todos los accesos a Internet y se explican sus ventajas y sus problemas, así como todos los servicios que ofrecen. Para que sepas cuál es el que te conviene.

Accesos gratuitos a Internet

PC MANÍA

¿Mejor terra.es que ya.com? La dificultad para elegir es lo que ha llevado a PC Manía a dedicarles su comparativa de Internet. Y, además, comparativas de desinstaladores y discos duros, entre otros temas.

¡Vuelven los taxistas locos!

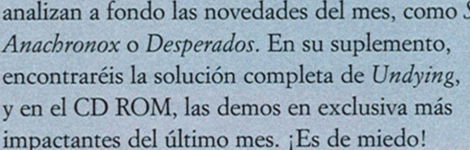


La velocidad más frenética invade el número 18 de la Revista Oficial Dreamcast, y la culpa es de *Crazy Taxi 2*. No es el único gran juego, porque los lectores también encontrarán sendos reportajes sobre *Sonic Adventure 2* y *Alone in the Dark IV*, una preview de *Unreal Tournament*, comentarios de *Confidential Mission*, *18 Wheeler*, *Carrier* y las guías de *Skies of Arcadia* y *Grandia 2*. Además, el DreamOn 21 incluye tres demos jugables (*Confidential Mission*, *18 Wheeler* y *Daytona USA 2001*) y videos.

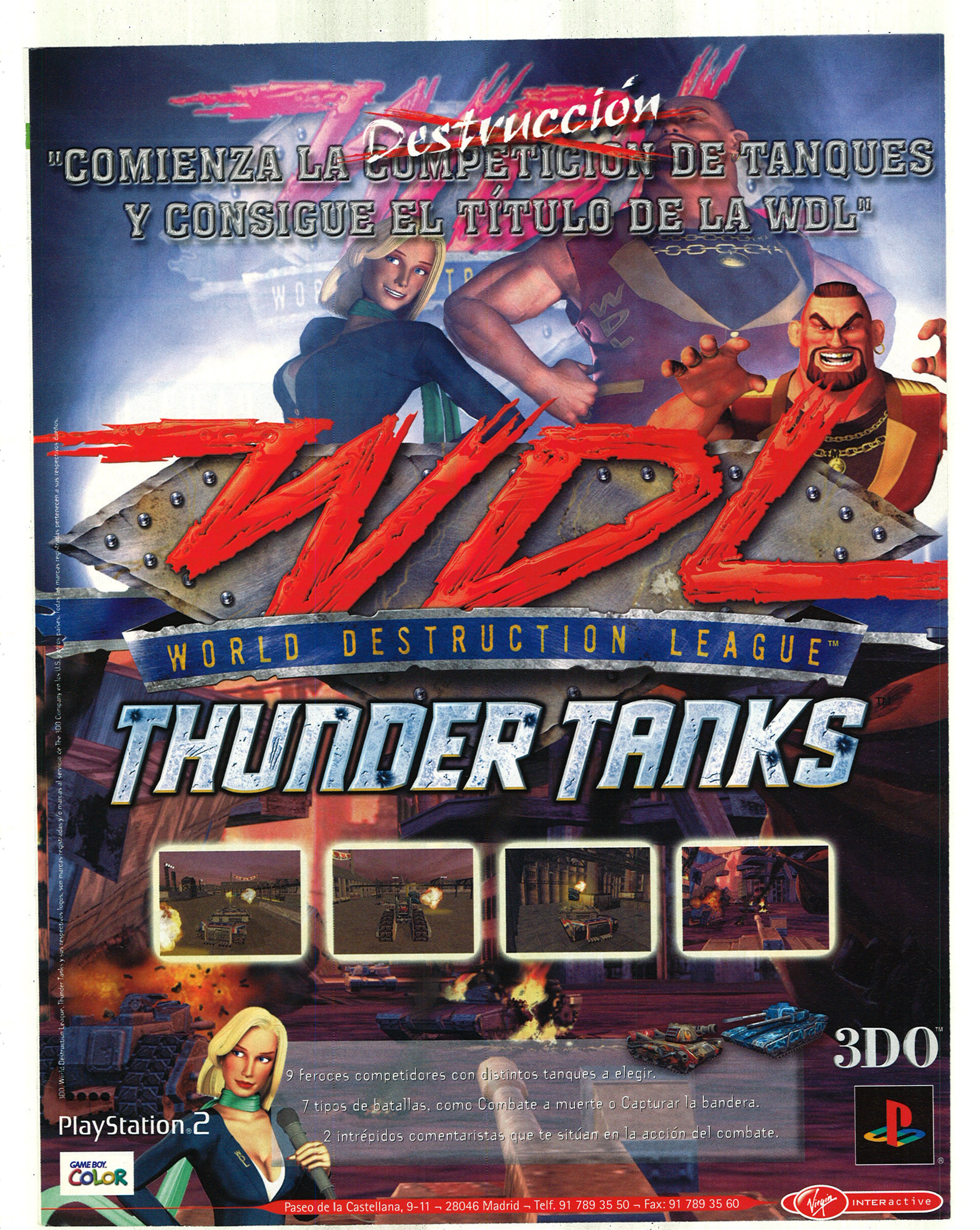
Ten miedo... mucho miedo



Micromanía desvela en su próximo número como será *Alone in the Dark IV*, la revisión de uno de los clásicos de PC. No te pierdas tampoco los reportajes sobre *Shadowman 2* para PS2, *House of the Dead 2* para PC o *Emperor, Battle for Dune*, uno de los últimos proyectos de Westwood. Además, analizan a fondo las novedades del mes, como *Serious Sam*, *Anachronox* o *Desperados*. En su suplemento, encontraréis la solución completa de *Undying*, y en el CD ROM, las demos en exclusiva más impactantes del último mes. ¡Es de miedo!






"COMIENZA LA ~~COMPETICIÓN~~ Destrucción DE TANQUES
Y CONSIGUE EL TÍTULO DE LA WDL"
WDL
WORLD DESTRUCTION LEAGUE™
THUNDER TANKS™
9 feroces competidores con distintos tanques a elegir.
7 tipos de batallas, como Combate a muerte o Capturar la bandera.
2 intrépidos comentaristas que te sitúan en la acción del combate.
3DO™
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
3DO, World Destruction League, Thunder Tanks y sus respectivos logos, son marcas registradas y/o marcas al servicio de The 3DO Company en los U.S. y otros países. Todas las marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños.



EL PRÓXIMO 19 DE JULIO, SQUARE ABRIRÁ LAS PUERTAS DE SU MÁGICO REINO PARA QUE LOS JAPONESES PUEDAN ENTRAR, UNA VEZ MÁS, EN EL MÍTICO UNIVERSO FINAL FANTASY, ESTA VEZ EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 2. ¿LISTOS PARA CONOCER LOS ÚLTIMOS DETALLES?

SUEÑOS PARA UNA

La primera entrega de la saga *Final Fantasy* para PS2 ya ha superado el 80% de la fase de desarrollo, y va a suponer una ruptura con los anteriores capítulcs. Las novedades tocarán casi todos los aspectos del juego, desde la inclusión de voces en los diálogos a la realista apariencia de los personajes, pasando por los combates, que están sufriendo importantes cambios gracias a las ideas de Toshirou Toshida, el director de *Front Mission 3*. Pero sin duda alguna, el aspecto que más cambios va a presentar respecto a cualquier otro capítulo, es el apartado visual. Todo lo que veamos, incluidos los fondos, estará compuesto por polígonos y renderizado en tiempo real. Así, los habituales escenarios 2D dejarán su espacio a unos soberbios entornos 3D que presentarán un grado de detalle superior. Este cambio implicará unas adaptaciones, como la desaparición de las diferencias entre las 3 zonas de juego (las ciudades, el mapamundi y los combates) así como la inclusión de cámaras dinámicas.

A diferencia de los tres capítulos de la saga aparecidos en PlayStation, en PS2 los escenarios y los personajes serán completamente poligonales.



NUEVA GENERACIÓN



El retorno del diseñador Tetsuya Nomura (*Final Fantasy VIII*) nos permitirá disfrutar de unos personajes más estilizados y "reales".



Los diálogos contarán con el respaldo de voces, aunque éstas se podrán activar y desactivar por si no nos gusta el trabajo de doblaje.

Su argumento, como siempre, será uno de los puntos fuertes y nos presentará un mundo cubierto por el agua y amenazado por un ser, conocido como Sin, que se manifiesta en forma de desastres naturales. La única forma de parar a Sin la conocen los Ebon, una tribu de magos capaces de invocar la presencia de un ser más poderoso que él propio Sin. Yuna, la protagonista del juego, es miembro de los Ebon, pero no ha desarrollado sus poderes por culpa de su familia, algo que tarde o temprano acabará uniéndola a Tidus, un deportista de élite incapaz de entender algunas cosas normales para los magos. En este sentido, aparte de la típica lucha entre el bien y el mal, *FFX* también tratará otros temas, como la independencia y el aprendizaje.

Aunque *FFX* presentará un "look" más estilizado, dejará un regusto más asiático y más fantástico que *FFVIII*, la entrega con la que más parecido guarda. Buena prueba de ello es que entre los 8 protagonistas habrá ladrones, espadachines, magos negros... En fin, no vamos a entrar en más detalles porque el juego no saldrá en Europa, de la mano de Sony, hasta principios del año 2002 (sí, nosotros también nos hemos quedado chafados). Este largo retraso se debe a que al trabajo de traducción se suma ahora el de doblaje, algo que requiere mucho más tiempo. En cualquier caso, en julio esperamos tener una versión del juego japonés y ya hablaremos largo y tendido. No obstante, la espera se nos antoja muuuuuuy larga...

Combates renovados



1. INTERFAZ. En la parte derecha de la pantalla aparecerá la barra de turno de todos los personajes presentes en el combate, incluidos los enemigos.

2. HECHIZOS. La calidad de los efectos de las magias e invocaciones nos hará creer que estamos viendo una CG... ¡¡¡y todo es en tiempo real!!!

3. INVOCACIONES. Una vez invocada una criatura, ésta se quedará con nosotros como un personaje activo más al que podremos controlar.





Emociones poligonales





Square está exprimiendo el potencial de PS2 hasta límites insospechados, y está dotando a los personajes de una expresividad casi humana, algo que en las anteriores entregas era coto exclusivo de las secuencias de vídeo.









GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

EL MITO DE LA VELOCIDAD CADA VEZ MÁS CERCA

Tras innumerables retrasos, la saga *Gran Turismo* ha visto por fin la luz en PS2. Desde finales de abril los afortunados usuarios japones están disfrutando del que es, sin duda, el mejor simulador de coches de todos los tiempos, mientras que los usuarios europeos tendremos que esperar tan sólo un par de meses para verlo en nuestras tiendas. A la espera de que esta maravilla caiga en nuestras manos, seguimos ofreciendo toda la información que nos va llegando.

Cuando leáis estas líneas, *Gran Turismo 3 A-Spec* ya se habrá puesto a la venta en Japón. Y para celebrar esta gran noticia, hemos confeccionado este reportaje en el que os ofrecemos todas las claves, novedades y puntos de interés que debéis conocer de cara al lanzamiento de este juego en Europa en el mes de junio. ¿Queréis calentar motores con nosotros?

LOS PRIMEROS DATOS CONFIRMADOS.

La versión japonesa de *GT 3 A-Spec* presentará un total de 148 vehículos, una cifra ligeramente inferior a la vista en su antecesor. Las causas de esta disminución son varias, y muy dispares. La primera y más importante es el trabajo y el tiempo que requiere el diseño virtual de cada vehículo. En *GT2*, cada coche estaba compuesto por unos 300 polígonos, y un diseñador medianamente hábil podía dar forma a un vehículo en poco más de un día. En *GT3*, cada vehículo está compuesto por una media de 3000 ó 4000 polígonos, algo que en tiempo de trabajo se traduce en 2 semanas.

La segunda razón tiene que ver con los derechos de las licencias, ya que Polyphony podía utilizar la imagen y marca de los 600 modelos de *GT2* hasta finales del año 2000; de ahí que el juego estuviera inicialmente previsto para ese año. Al haber finalizado el 2000, Polyphony debería adquirir de nuevo los derechos...

Sin embargo, aunque ha disminuido el número de vehículos, no lo ha hecho el de fabricantes, ya que seguirán presentes todas las marcas de su antecesor (Honda, Mitsubishi, Ford...) más alguna nueva. En total habrá cerca de 30 coches nuevos, y la inmensa mayoría se acercarán más a los modelos de competición que a los turismos.

Por otra parte, ya es casi seguro que en la versión europea habrá un total de 19 circuitos, más otros 17 si contamos con las versiones espejo de casi todos ellos. En esta cifra están incluidos los circuitos de rally (todos ellos ya vistos en *GT2*), pero no los circuitos especiales, como el nocturno con asfalto húmedo.

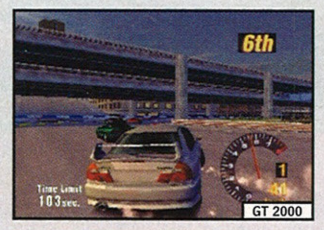
EMPEZANDO A JUGAR.

El modo estrella del juego, es decir, el Modo GT, se estrenará en PS2 con toda su grandiosidad. Según sus propios creadores, *GT3* ofrecerá un abanico de opciones y posibilidades tan amplio como el de *GT2*, a lo que habrá que añadirle algunas pruebas y sorpresas aún no reveladas.

Firestone BOSCH PENNZOIL Firestone Firestone Firestone HONDA HONDA

La evolución: de GT2000 a GT3

El desarrollo de *GT3 A-Spec* comenzó con la intención de convertir *GT2* a PS2, bajo el nombre de *GT2000*. Sin embargo, a medida que el proyecto progresaba, Yamauchi vio que podía ofrecer algo mejor... La imagen de la izquierda apenas tiene un año, y corresponde a *GT2000*. La de la derecha es de *GT3*. Comprobad las diferencias...


GT 2000


GT 3



La simulación más perfecta

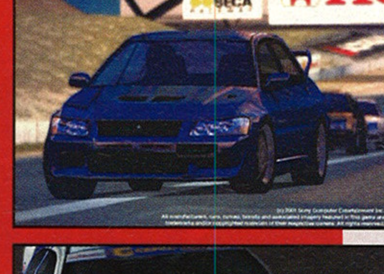
GT3 va a alcanzar las cotas de simulación más altas jamás conseguidas en un videojuego. Dejando a un lado el apartado gráfico, que será -ya lo estáis viendo-, impresionante, cada coche se va a comportar de una manera muy parecida a su correspondiente modelo real y los ajustes que efectuemos en ellos alterarán la forma de controlarlos... ¡El delirio!

Tres nuevos circuitos

De los más de 30 circuitos que presentará *GT3 A-Spec*, la gran mayoría serán adaptaciones de los vistos en las dos entregas anteriores. No obstante, a estos habrá que sumar 3 circuitos completamente nuevos. Por ahora, sólo se ha mostrado uno de ellos, un nuevo tramo localizado en Japón y que, a modo de curiosidad, reproduce las calles que rodean las oficinas de Sony. Los otros dos estarán ambientados en Montecarlo y en los Alpes Suizos.













Aún así, no faltarán copas (como las ya clásicas Sunday y Clubman), carreras organizadas por países, competiciones de modelos retocados... En todas estas carreras deberemos tener en cuenta un factor muy importante: el control del juego ha sido mejorado aproximadamente un 25%, y por tanto, deberemos depurar al máximo nuestra técnica, ya que los vehículos se comportarán de manera aún más real. Según Kazunori Yamauchi, el creador de la saga, ahora sí notaremos las diferencias entre conducir un coche con el motor en la zona delantera, trasera o central, y si éste tiene la tracción en las cuatro ruedas o tan sólo en las dos anteriores o posteriores. También influirán otros factores, como, por ejemplo, si hemos alterado la altura o el peso del coche. Por esto, *GT3* promete ser el juego más realista de la historia. Y eso sin mencionar el renovado aspecto de este impagable modo de juego.

Los menús estarán organizados de manera más lógica para el usuario, como por ejemplo los fabricantes, que estarán agrupados por países en lugar de ciudades. La apariencia de todos estos menús será mucho más bella, y contarán con detalles y elementos móviles, como sucederá con el menú de selección de vehículo, en el que podremos ver en un vídeo promocional del coche en el fondo. También se sabe que existirá una nueva tienda, llamada en la versión japonesa GT Outo, en la que aparte de sustituir las ruedas, podremos cambiar el aceite... A todas estas virtudes jugables del modo individual hay que añadir la inclusión de un nuevo modo multijugador, el denominado i.Link Battle, en el que podrán participar un total de 6 personas con sus correspondientes consolas, televisores y juegos. »

GT3 A-SPEC SE VA A CONVERTIR EN EL SIMULADOR DE VELOCIDAD MÁS BELLO Y REALISTA DE LA HISTORIA.



A-Spec: más orientado a la competición

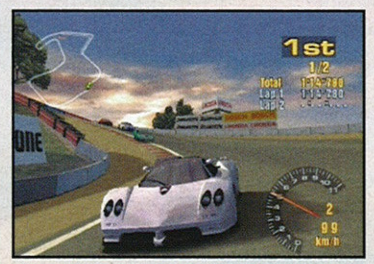
La coletilla que acompaña al título del juego, A-Spec o Clase A, deja muy claro que Polyphony Digital ha apostado por la clase más potente de turismos. De este modo, el principal protagonismo recaerá sobre los modelos más potentes, entre los que podremos encontrar algunos vehículos nuevos en la saga, como el Diablo GT (izquierda) o el Zonda Pagani (derecha).







La Inteligencia Artificial ha sido diseñada para que los coches rivales sean más vengativos.



Tanto los vehículos como los escenarios han sido creados para dar el máximo espectáculo.



Otro efecto a tener muy en cuenta: las olas de calor que provocarán los vehículos.

» En un intento por crear el simulador definitivo, Polyphony también ha depurado el apartado sonoro, ya que todos los efectos de los motores han sido regrabados y seremos capaces de escucharlos "posicionalmente" durante las carreras, es decir, por el sonido podremos saber qué coches nos rodean. Además, la banda sonora va a contar con 2 temas de Lenny Kravitz (es un fan incondicional de la saga) y algunos temas de la versión japonesa. Por último, van a incluir opciones para cambiar de canción en cualquier momento de la carrera, algo que fue muy criticado en *GT2*.

UN IMPECABLE EJERCICIO ESTÉTICO.

GT 3 A-Spec va a ser uno de los títulos más bellos, reales y perfectos de la historia. Detalles como el tratamiento de las fuentes de luz o los sistemas de partículas, como puedan ser el polvo o el agua que levantan los coches, dejan sumamente claro que *GT3 A-Spec* es un juego de nueva generación. Pero lo mejor, es que hay más. Las carrocerías de todos los vehículos reflejan, en tiempo real, los elementos que las rodean, como por ejemplo las luces de las farolas. Esto, que a primera vista puede parecer insignificante, se traduce en una gran cantidad de datos que sólo PS2 es capaz de gestionar. No menos importantes son los 60 fps constantes, la ausencia de ralentizaciones y el modelado de los coches, que no presenta ni un solo borde dentado. Esto último, es decir, la utilización del Antialiasing, se ha conseguido aumentando la resolución vertical.

UN ÚLTIMO EMPUJÓN.

Con todos estos datos, resulta más fácil pensar que *GT3 A-Spec* va a ser uno de los grandes juegos de PS2, un título que de por sí sólo será capaz de vender consolas. Para los que ya tenemos una PS2, la espera va a resultar desesperante... y para aquéllos que todavía no han saltado a la nueva generación, es el momento ideal para empezar a ahorrar...

GT3 DEBE SER CONSIDERADO COMO UNO DE LOS PRIMEROS ESTANDARTES DE LA NUEVA GENERACIÓN EN PS2.



Los pequeños detalles, como los reflejos, los perfectos destellos del sol o la forma de levantar polvo, harán de *GT3* el mejor simulador de la historia.



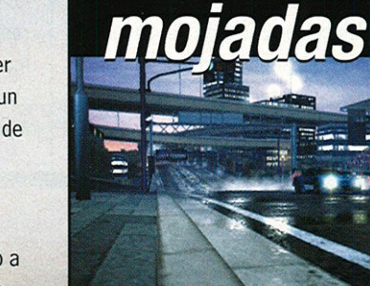
Si no sucede nada extraño, en el mes de junio podremos disfrutar, por fin, de este esperadísimo título. Crucemos los dedos.

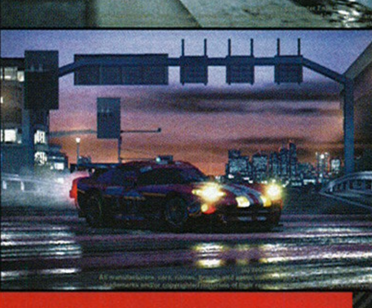
El Rally



El sobresaliente Evento de Tierra se estrenará en PS2 con un control y un comportamiento del vehículo mucho más ajustado, y pondrá en pantalla un sistema de partículas, que ofrecerá unos efectos de polvo y arena como nunca se han visto.

Pistas mojadas





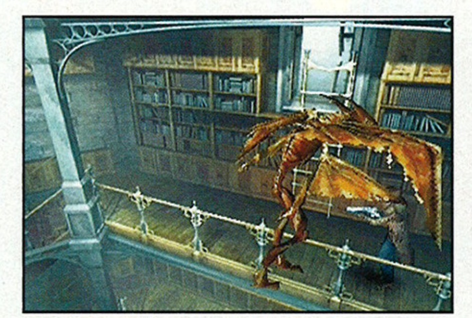
Por lo que se ha comentado, en *GT3* sólo habrá un circuito con el asfalto mojado, pero será más que suficiente para demostrar lo que PS2 puede llegar a decir en materia de efectos visuales. Además, el agua de la pista también afectará de manera notable al control del coche.



Explora el país de los Teletubbies
PlayStation
PAL
Teletubbies
Recomendado a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
BBC
Juega con los Teletubbies
PlayStation
Ayuda a los Teletubbies a hacer las Tubby-tostadas y las Tubby-natillas, juega al escondite, encuentra sus objetos favoritos y juega con el tambor mágico!
Una combinación de actividades secuencias de vídeo y animaciones interactivas que encantarán a los más pequeños.
BBC
PlayStation
Ragdoll
a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
Teletubbies characters and logo © & ™ 1996 Ragdoll Productions (UK) Ltd. Licensed by BBC Worlwide Ltd.
PRÓXIMAMENTE A LA VENTA

Alone in the Dark IV

¿Te da miedo la oscuridad?


Horribles enemigos salidos de las peores pesadillas nos acecharán desde cualquier ángulo. Andad con ojo...


Los escenarios son de lo más tétrico. Una horrible tormenta, unos oscuros acantilados o una capilla son sólo un ejemplo.





Infogrames da en el clavo con un Survival Horror que cumple con todas las expectativas, tanto técnicamente como a la hora de divertir. Preparaos para pasar mucho miedo...

Ríos de tinta se han escrito sobre el esperadísimo *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Tras levantar las más optimistas expectativas, después de algún que otro retraso en su lanzamiento y de interesantes promesas de revolución en el género, por fin nos hemos podido sentar tranquilamente a comprobar todo lo que la última producción de Infogrames puede dar de sí. Y nuestro veredicto no puede ser más favorable. La cuarta parte de *Alone in the Dark*, título que inauguró lo que conocemos como Survival Horror, ha conseguido alcanzar su objetivo. Y éste no es otro que mantenernos pegados al Dual Shock mientras nos sumergimos en una historia perfectamente construida que nos envolverá en un perenne estado de tensión (¿o es miedo?) al alcance de muy pocos títulos.

AUNQUE LAS COMPARACIONES son odiosas, lo cierto es que nos parece inevitable no hablar de lo que *Alone in the Dark IV* puede ofrecernos en comparación con obras maestras del género ya consolidadas. Pues bien, no nos parece nada descabellado decir que el trabajo de Darkworks puede ser considerado como una alucinante mezcla entre la terrorífica atmósfera que destilaba *Silent Hill* y la estética y calidad técnica de los últimos *Resident Evil*. Bastaría con decir esto para entender que nos hallamos ante un grandísimo juego. Pero es que, además, este *Alone in the Dark IV* aporta una serie de elementos propios que le confieren una personalidad fuera de toda duda. Y eso se nota ya desde la primera vez que cargamos el juego.

Alone in Dark: The New Nightmare es uno de esos títulos que sólo se entienden jugándolos en nuestra habitación, solos y con la luz apagada, porque todo en él está pensado para que pasemos miedo, mucho miedo. El sosiego que provoca la FMV que hace de introducción da paso a un inicio de aventura que pone los pelos de punta. Elijamos al personaje que elijamos vamos a encontrar una historia espeluznante y muy bien contextualizada, que debe ser desgranada poco a poco, paladeando cada uno de sus detalles y saltando de nuestra butaca con los innumerables sustos. El ritmo del juego está

Edward Carnby y Aline Cedrac: dos héroes y un destino





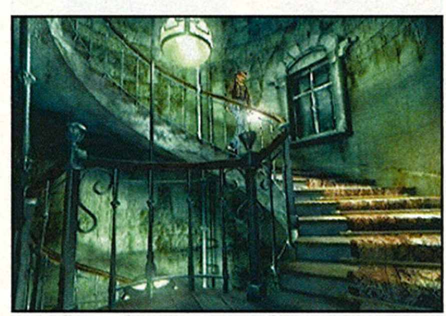


Al comenzar la aventura deberéis elegir entre uno de los dos. Tened en cuenta que, pese a que la acción se entrelaza en ocasiones, sus aventuras sólo coinciden en un 20%, lo que supone un ineludible aliciente para volver a recorrer los dos CDs. Cada punto de vista está perfectamente contextualizado y explicado por un elevadísimo número de textos (diarios, fotos, cartas...) que configuran un auténtico estudio psicológico de los personajes.

marcado de una forma magistral, dando forma a un auténtico "crescendo" en la acción que nos mantendrá pegados a la pantalla a la espera de descubrir que será lo próximo que ocurra.

TODO LO QUE DIGAMOS DE LA ATMÓSFERA que transmite el juego se nos antoja corto. La sensación constante de que algo nos acecha por la espalda, en la oscuridad, nos acompañará siempre en nuestro periplo por Shadow Island. Esta espeluznante ambientación se consigue gracias a un entorno gráfico que quita el hipo, al apartado sonoro (desde efectos y músicas que ponen los pelos de punta hasta los silencios más inquietantes), a un soberbio uso del Dual Shock (imprescindible para disfrutar de todo lo que ofrece el juego) y a unos alucinantes y nunca vistos efectos de luz, que merecen capítulo aparte, porque no nos cansaremos de felicitar a Darkworks por su excelente trabajo en este sentido. Al logro técnico que supone aplicar efectos de luz dinámicos sobre fondos prerrenderizados, hay que añadir que *Alone in the Dark IV* no sería lo mismo sin la inclusión de la linterna como elemento clave en la aventura. Y es que iluminar una parte del escenario o no, puede ser la fina línea que separa la vida de la muerte o la clave para desentrañar algún complejo puzzle de los muchos que nos encontraremos.

En cuanto a defectos, pocos, muy pocos. Podremos decir que los combates se embarullan a veces, que los enemigos son poco variados y que la acción jugando con Carnby está más compensada que con Aline. Pero estos defectos no logran enturbiar el gran compendio de aciertos que atesora el juego, entre los que no podemos olvidar el hecho de que llegue traducido y doblado. Y es que si Infogrames abrió esta saga en 1993 con un título que rompió moldes, ahora, en 2001, la ha continuado con una historia que bajo ningún concepto os podéis perder.



Muchos de los interiores podrán ser iluminados mediante un interruptor, lo que supondrá un auténtico alivio.

El reducido componente "gore" que tiene el juego queda limitado fundamentalmente a las secuencias FMV.



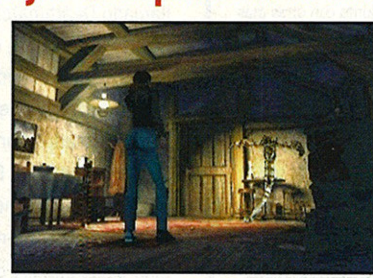




La atmósfera que destila el juego es agobiante como pocas y arropa de forma magistral la espeluznante historia en la que nos encontramos inmersos.

Nuestra mejor compañera, la linterna



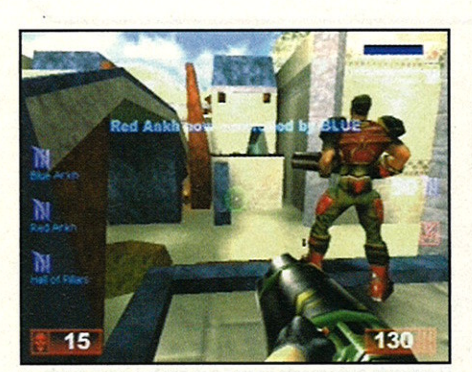


Solos en la oscuridad, viviremos aferrados a nuestra linterna, herramienta que se hace imprescindible para avanzar en el juego. El uso más básico es el de iluminar para ver por dónde nos movemos. Pero no hay que olvidar que si no iluminamos los escenarios no saltará a nuestra vista el objeto que tanto estamos buscando. Si manejamos a Aline, la linterna servirá, además, para espantar a los monstruos.

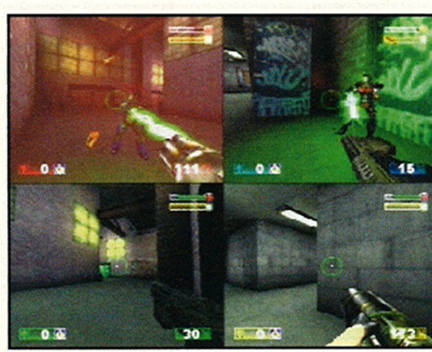


Unreal Tournament

Acción por los cuatro costados



En ciertos modos de juego, podremos dar órdenes a los bots, o personajes controlados por la CPU, de nuestro equipo.



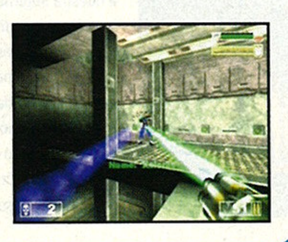
El modo multijugador resulta bastante divertido, aunque es más impresionante con cuatro consolas, juegos y teles.





Armas para todas las situaciones

UT presenta más de una decena de armas, todas ellas provistas con dos tipos distintos de disparo. Lo mejor de todo es que cada una parece estar diseñada para situaciones específicas, siendo posible encontrar armas ideales para largo alcance, como el rifle de precisión, junto con otras más apropiadas para las cortas distancias.



Como era de esperar, PlayStation 2 empieza a mostrar sus armas, ofreciéndonos cada vez más títulos que por sus características técnicas eran impensables, además de ser imposibles, en la consola gris. Este *Unreal Tournament* es un inmejorable ejemplo.

A finales del año pasado, *Unreal Tournament* y *Quake III* libraron una dura batalla para convertirse en el mejor shoot´em up subjetivo de PC, lucha que finalmente se saldó con un gran éxito de público del primero. Ahora, con unos meses de retraso, nos llega la conversión para PS2 de *UT*, que conserva todo el espíritu y capacidad de diversión del juego original, algo aún más destacable si tenemos en cuenta las mejoras que se han introducido a última hora.

A DIFERENCIA DE LOS SHOOT´EM UPS subjetivos de PlayStation, *Unreal Tournament* no tiene una historia de fondo ni una serie de misiones que superar. Más bien encaja con lo que se ha llamado Deathmatch o FPS (Frag Per Second), es decir, un duelo a muerte contra uno o varios personajes que pueden ser controlados por la máquina u otros jugadores. De este modo, nuestro principal objetivo consiste en causar más bajas que los demás, para lo que debemos recorrer los complejos escenarios en busca de armas, munición y objetos que nos faciliten la derrota de nuestros enemigos.

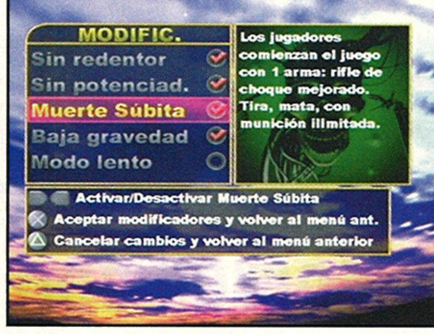
Este sencillo planteamiento se ve reforzado de manera sobresaliente con la introducción de numerosos modos de juego, que van desde los clásicos Deathmatch y Capturar la Bandera, hasta los más innovadores Asalto y Dominación, en los que podemos dar órdenes a los bots, personajes controlados por la consola.

Este cúmulo de posibilidades se ve ampliado con la introducción de numerosos modificadores de juego, que nos permiten ajustar la partida a nuestra medida, ya sea aumentando o disminuyendo el número de bots o bien anulando los efectos de la gravedad, entre otras muchas cosas.

Como sucede en todos los grandes juegos de este género, *Unreal Tournament* no sería ni la mitad de divertido si no fuera por el excelente diseño de sus complejos mapas y no menos atractivas armas. En cualquiera de sus



Los escenarios presentan numerosos niveles y una sensación de profundidad muy conseguida. Además, sus numerosos recovecos dejan lugar a la estrategia...



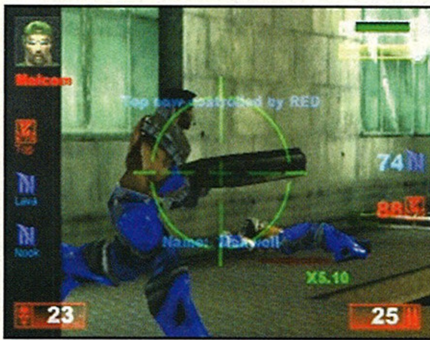
Infogrames ha traducido y doblado el juego por completo, y además lo ha hecho de una manera más que notable.



Como es habitual en el género, el gore está presente en todo momento, así que ya sabéis: pequeños abstenerse.









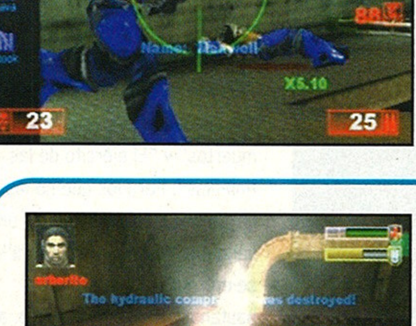
más de 60 escenarios podremos protagonizar espectaculares tiroteos bajo el agua, en pasillos, recovecos, escaleras, azoteas... vamos, en cualquier lugar que se os pase por la cabeza y utilizando una larga lista de armas que, en su mayoría, se caracterizan por tener dos tipos de disparo, otra de las grandes diferencias respecto a otros juegos similares. Por si todo esto fuera poco, la puesta en escena de estos elementos, junto con la elevada calidad de los modelos y texturas que dan vida a los personajes, consiguen que *Unreal Tournament* sea uno de los títulos más atractivos de PS2 en la actualidad, algo que se ha visto reforzado por la inclusión, a última hora, de algunos detalles gráficos de la versión de PC, como el efecto de doble textura de las armas.

NO PODEMOS DEJAR DE ALABAR a Epic Games por haber introducido las opciones pertinentes para que los usuarios puedan jugar con un ratón y un teclado USB, pese a que Sony todavía no tiene listos sus periféricos oficiales. De este modo, si tenéis estos "cacharros" en el ordenador de casa los podéis utilizar sin ningún tipo de problemas, disfrutando así de *Unreal Tournament* como se debe hacer, ya que con el mando Dual Shock 2 no es lo mismo, porque resulta más limitado.

Otro aspecto que no podemos pasar por alto es la ausencia de modos de juego Online, algo que está siendo criticado y que a nosotros nos parece más que injustificado, dado que todavía no existe un Modem para PS2 en Europa. Además, gracias a las virtudes cable I-Link es posible montar partidas de hasta 4 jugadores, cada uno en una consola y con un televisor.

Por lo demás, *Unreal Tournament* es una auténtica gozada que conserva intacta toda su jugabilidad, aunque los que conocen a fondo la versión de PC, podrían pedir más cosas nuevas y no sin razón.

Un modo de juego para cada día de la semana



Si por algo destaca *UT* es por sus numerosos y variados modos de juego, tanto para uno como para varios jugadores. Desde los típicos capturar la bandera y deathmatch, pasando por Dominación o Asalto, en el que deberemos cumplir unos objetivos determinados, *Unreal Tournament* no deja lugar al aburrimiento. Es el shoot´em up subjetivo más variado del mercado.



UNREAL TOURNAMENT
Infogrames • Shoot´em Up Subjetivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**
Calificación: **+18 años** — Precio: **10.990 ptas.**
Mem. Card 2 (140 bytes) — Dual Shock 2 — Teclado y ratón USB

Gráficos 8 — Sonido 8 — Diversión 9

• Su larga vida de juego, sus mapas, sus armas, sus modos de juego...
• Jugar con un Dual Shock 2 y no tener un teclado y un ratón USB...

8

UT es un shoot´em up subjetivo divertido y variado como pocos, aunque para disfrutarlo a tope es casi imprescindible tener un ratón y un teclado.

Evil Dead

Un Survival Horror con sabor a serie B

THQ aporta su granito de arena al exitoso género del Survival horror con *Evil Dead*, un título inspirado en la conocida saga cinematográfica "Posesión Infernal" y que promete tantos sustos como las películas.

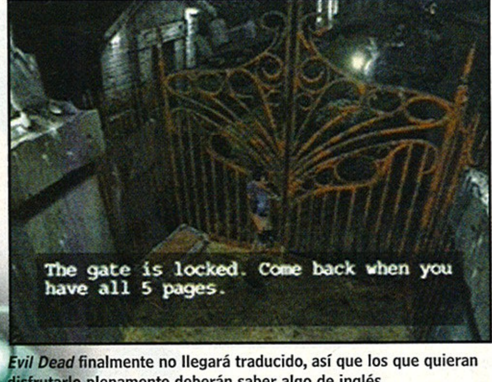

Ash lleva siempre en su mano derecha una motosierra, especialmente útil en las cortas distancias. Con la otra mano podrá usar pistolas, hachas, escopetas...

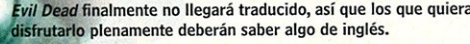
Los aficionados a la serie B conocerán "Posesión Infernal", y sus secuelas "Terroríficamente muertos" y "El ejército de las tinieblas". Para los que no las hayan visto, diremos que es una saga en la que Ash, el "prota", se enfrenta, de una forma bastante peculiar y divertida, a las fuerzas del mal. El particular sentido del humor de Ash hace que las exageradas situaciones en las que se ve envuelto se conviertan en hilarantes, de forma que los sustos y la risa están presentes a partes iguales.

Con la premisa de trasladar la esencia de las "pelis" a un videojuego nos llega *Evil Dead*, un Survival horror en el que THQ no ha querido salirse de las pautas de clásicos como *Resident Evil*, cumpliendo punto por punto con las constantes del género, a saber, escenarios renderizados, sustos a porrillo, puzzles no muy complejos y una cierta linealidad de desarrollo.

EL ARGUMENTO NOS PRESENTA a Ash y a su chica en una cabaña en medio de un tenebroso bosque. Todo marcha bien hasta que Ash, sin querer, desata una fuerza demoníaca. La única forma de arreglar el entuerto es encontrar las páginas perdidas del Necronomicón, el libro de los muertos. A partir de ahí, deberemos salir fuera de la cabaña y progresar por unos escenarios de lo más lúgubre, acabando con abundantes enemigos y resolviendo una serie de puzzles.

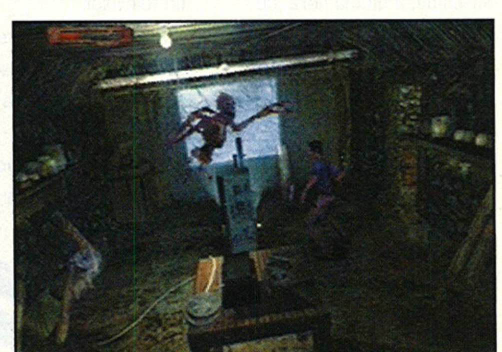
Lo cierto es que el argumento engancha y que el entorno gráfico es de lo más correcto, con buenos efectos de luces y sombras que contribuyen a forjar la tenebrosa atmósfera, apoyada en unos efectos sonoros que cumplen a la perfección. Además, el abundante número de enemigos llega a agobiar y son de lo más




Evil Dead finalmente no llegará traducido, así que los que quieran disfrutarlo plenamente deberán saber algo de inglés.

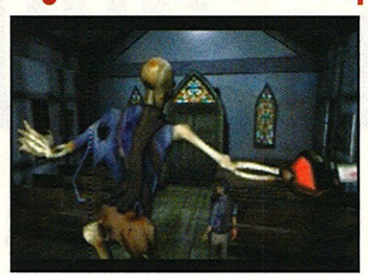

La bruma y los juegos de luces y sombras nos acompañarán durante todo el juego, creando una atmósfera de lo más tétrico.

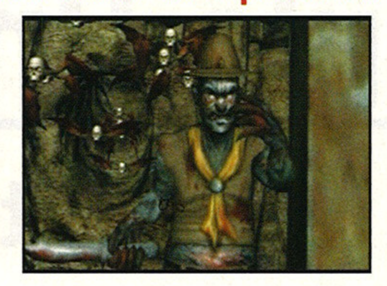




Enemigos finales: las múltiples caras de la pesadilla







La pesadilla de nuestro amigo Ash puede manifestarse de formas muy diferentes, pero sin duda la más peligrosa son los enemigos finales. Una secuencia de vídeo precederá siempre a estos enfrentamientos, en los que deberemos armarnos de valor (y de botiquines) para poder salir victoriosos. En algunos casos deberemos, además, pensar e interactuar con el escenario. Todo un reto.

variado, desde muertos vivientes y fantasmas de todos los colores hasta enormes jefes finales, algunos bastante duros de pelar.

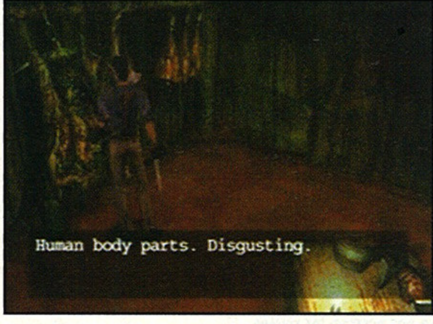
ESTOS ACIERTOS QUEDAN EMPAÑADOS, sin embargo, por una jugabilidad bastante deficiente, que resta muchos puntos a la nota final. Y es que el control es muy mejorable, hay que utilizar demasiados botones, el interfaz no es nada cómodo y el mapa es completamente inútil, ya que más que orientar despista. Además, el sistema de cámaras muchas veces se convierte en un engorro, obligándote a luchar contra los enemigos desde una perspectiva muy lejana. Tus ataques se convierten en esas ocasiones en dar "palos de ciego", sin que quede del todo claro si estás dañando al enemigo o atacando al aire.

La fidelidad a la trilogía de películas tampoco es exacta. Sus fans encontrarán similitudes en el argumento, en el diseño de los escenarios y en el particular humor del protagonista (de hecho, tenemos un botón para que Ash dé rienda suelta a su lengua viperina). Sin embargo, en otros aspectos, como los enemigos, THQ se ha permitido una serie de licencias que poco tienen que ver con las "pelis". La sangre, eso sí, está tan presente en el juego como en las películas, lo que hace que este título esté orientado sólo a los jugones menos "sensibles".

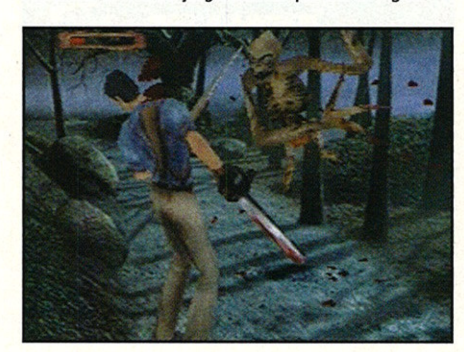
Aunque las comparaciones son odiosas, hay que decir que *Evil Dead* se ha "inspirado" en la saga *Resident Evil*, mostrando un desarrollo parecido, con zombies, sustos y sangre, aunque con un inferior despliegue técnico. Pese a ello, *Evil Dead* conserva una cierta personalidad gracias a las referencias a las "pelis" y a un argumento bien elaborado. Así que si ya has terminado con la saga de Capcom y logras acostumbrarte al defectuoso control (además de tener un buen nivel de inglés, porque no llegará traducido), *Evil Dead* es una opción que debes tener en cuenta.



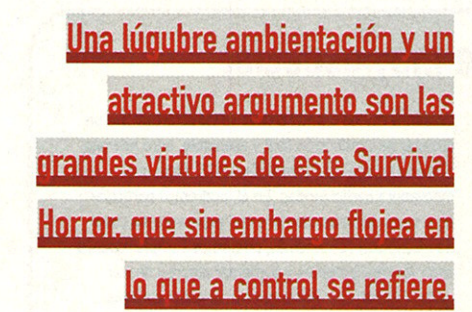
La trama se irá desvelando a medida que resolvamos los diversos puzzles, haciéndose más atractiva según nos acercamos al final del juego. Lástima que esté en inglés.



La crudeza visual tiene un peso importante y está inspirada en la saga cinematográfica. Es por ello que este título sólo está orientado a los jugadores más maduritos.







Una lúgubre ambientación y un atractivo argumento son las grandes virtudes de este Survival Horror, que sin embargo flojea en lo que a control se refiere.



El sistema de cámaras fijas en los combates





Muchos son los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos en *Evil Dead*. Pero en algunos casos éste no será el único problema. El sistema de cámaras fijas nos obligará en los combates a movernos por el escenario buscando el ángulo óptimo, ya que algunas peleas se ven desde tan lejos que no queda claro si estamos acertando o no con nuestros golpes. Podemos perder algo de vida, pero merece la pena arriesgarse.



Fórmula One 2001

Empieza la nueva temporada de la F-1


Gracias a la vista tipo "retrovisor" podremos ver por dónde se nos acercan los rivales.


Si tenemos el vehículo muy tocado apreciaremos chispazos, ruedas torcidas... La conducción se vuelve imposible.



Si antes de la carrera entramos en Práctica, podremos modificar los parámetros del vehículo: alerones, marchas...



Durante las cargas participamos en una especia de Trivial en el que podemos ganar jugosos puntos.

Un Modo Arcade muy especial



Obviamente, los modos arcade se caracterizan por un sistema de conducción fácil y asequible, pero además, el Modo Arcade de *Formula One 2001* tiene una innovadora particularidad. En él, podremos participar en 6 Ligas distintas, siempre que paguemos su cuota de inscripción **(1)**. Además, podremos comprar coches cada vez más potentes y aumentar algunas de sus características **(2)**. Por supuesto, al ganar carreras acumularemos el dinero de los premios para hacer frente a estos gastos **(3)**. Lástima que no podamos cambiar de coche en cualquier momento.



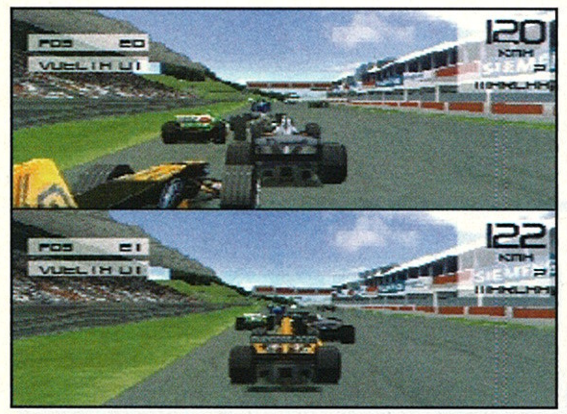


Con una larga serie de títulos a sus espaldas, la última versión de la saga *Formula One* está a punto de desembarcar en PlayStation en un intento de superar a los mejores del género.

Continuando el trabajo realizado por Bizarre en anteriores *Formula One*, Sony nos presenta un título que viene a competir directamente contra los monstruos de Electronic Arts y Ubi Soft mostrando, como principal atractivo, los circuitos, escuderías y pilotos de la presente temporada. Y es que en lo demás el juego presenta tanto defectos como virtudes, quedándose en un extraño limbo entre el fracaso y la genialidad. Pero vamos a explicarnos.

LO PRIMERO SERÍA AVISAR QUE, dejando a un lado la actualización a la temporada 2001, el juego presenta muy pocas novedades con respecto a su antecesor e incluso se han eliminado algunas opciones, como el modo para cuatro jugadores. Este excesivo parecido con la anterior versión podría ser un fracaso total de no haber sido porque Sony se ha volcado en el apartado técnico, acumulando efectos visuales y de luz de gran calidad, poniendo unos coches en pantalla perfectamente definidos y detallados y apostando por una sensación de velocidad tan endiablada que a veces da hasta vértigo. Sin embargo, este despliegue gráfico tiene una contrapartida difícil de entender: el extraño movimiento de los monoplaza. Las animaciones de los vehículos no son todo lo fluidas que cabría esperar e incluso dan sensación de flotar, aunque su comportamiento en la pista no demuestre esta aparente falta de peso. Esta extraña combinación de elementos realmente destacables y defectos poco entendibles también aparece en lo que se refiere a la jugabilidad, como ahora os contaremos.

Fomula One 2001 tiene dos modalidades básicas, Arcade y Campeonato, cada una con sus propias peculiaridades. La gran novedad de esta entrega, la encontramos en el Modo Arcade donde deberemos superar seis ligas pagando sus correspondientes cuota de inscripción y comprando coches cada vez mejores. En cada carrera obtendremos una serie de puntos según nuestra posición y de estos puntos dependerá que podamos o no pasar de Liga. Como todo en este título, este atractivo planteamiento a lo *Gran Turismo* también tiene un



No hay modo para cuatro jugadores, pero podemos jugar Campeonatos completos jugando a dobles y contra más rivales.



De las cuatro vistas del juego, la interior es la más espectacular, aunque el movimiento es algo brusco y puede ser hasta mareante.







"pero", y es que las carreras no son nada competitivas, ya que se limitan a que cojamos la cabeza en la primera vuelta y esperar a que transcurran las demás. Obviamente, a medida que avanzamos los rivales son más listos y más rápidos, pero la monotonía inicial puede cansar a más de uno. Además, sólo podemos comprar coches nuevos entre liga y liga, lo que merma el atractivo de este innovador aliciente. Por supuesto, la conducción en el Modo Arcade es de lo más sencilla, no podemos hacer modificaciones en los vehículos, los coches no derrapan y la estabilidad del coche es muy elevada.

Si pasamos al Modo Campeonato, nos encontraremos con la posibilidad de enfrentarnos a algunos retos, jugar carreras aisladas o, el plato fuerte, competir en la temporada 2001. En esta modalidad todo cambia, la conducción se vuelve altamente exigente, el coche es muy sensible y pisar la hierba o la grava es señal segura de derrape. A este modo lo ocurre con la competitividad lo mismo que al Arcade, con la diferencia de que aquí, en lugar de quedar primeros por norma, estaremos durante muchas carreras ocupando las últimas plazas. Por supuesto, podremos modificar los parámetros de nuestro vehículo o recurrir a asistentes de frenada y dirección que nos ayuden a ir cogiéndole el tranquillo al tema.

DESPUÉS DE ESTA LARGA EXPLICACIÓN

quizá podríamos resumir diciendo que *Formula One 2001* no supera al juego de EA, *F1 Championship Season 2000*, ya que éste es más espectacular y emocionante. La calidad gráfica y la actualización de la temporada son las virtudes del juego de Sony, pero quizá no sean suficientes alicientes para los amantes de este técnico deporte de motor. No es, ni mucho menos, un mal juego, pero de una licencia como ésta siempre hay que esperar lo mejor de lo mejor y en este caso hay casi tantos defectos como virtudes. Inexplicable.

Inexplicablemente, este título ofrece tantas virtudes como defectos, lo que le coloca en una extraña posición ante los mejores del género. No es mal juego, pero le falta la chispa de los grandes.





¡Ojo con las señales!

A lo largo de la carrera recibiremos en pantalla gran cantidad de datos, a los que es conveniente hacer caso. Obviamente, en el Campeonato se nos dará mucha más información.



Si cortamos por fuera de la pista nos darán un aviso. En el Arcade, al tercer atajo que cojamos nos frenarán.



Si en el Campeonato no respetamos las banderas o atajamos, al entrar en boxes seremos penalizados con unos segundos.



En el Campeonato las banderas avisan de las incidencias de la carrera. Si no las obedecemos seremos penalizados.



Desde boxes recibiremos información del vehículo, como que nuestro nivel de combustibles es bajo: a repostar.



FÓRMULA ONE 2001
Sony • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **2**
Calificación: **T.P.** — Precio: **6.990 ptas.**
Mem. Card (2 bloqs.) · Dual Shock · Volante

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 7

- Su presentación gráfica.
- Una gran sensación de velocidad.
- Pese al atractivo de sus modos de juego, hay poca competitividad.

7

No llega al nivel de *F1 2000* y *F1 Racing*, aunque es una opción interesante, sobre todo si la actualización de la temporada es una prioridad para ti.

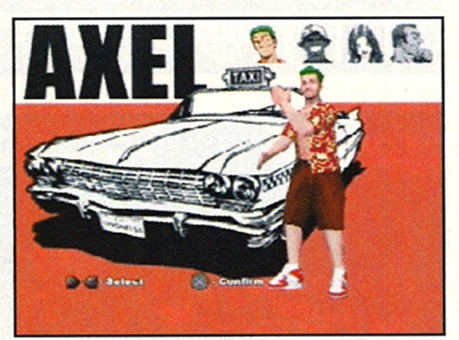
Crazy Taxi

Taxista al volante, peligro constante

Si fuiste un fiel seguidor de El Fary en "Menudo es mi padre", ahora tienes la oportunidad de emular las escenas inéditas de la serie gracias a este impagable arcade de Sega, en el que asumimos el papel de un taxista capaz de cualquier cosa.


Ninguna de las dos ciudades que componen el juego están inspiradas en la realidad, pero sí algunas de sus localizaciones y puntos neurálgicos.


La libertad que ofrece Crazy Taxi es total, ya que podemos atajar y conducir por casi cualquier parte de las ciudades.



Un total de cuatro taxistas, con sus correspondientes coches, componen el elenco de personajes controlables.

El primer título de Sega en saltar a PS2 ha sido su aclamado arcade de velocidad en el que asumimos el papel de un taxista. Su nombre es *Crazy Taxi* y ya ha triunfado en los salones recreativos y en Dreamcast... pero ¿conseguirá hacerlo también en PS2?

La versión para PS2 ha sido programada íntegramente por Acclaim, quien tiene los derechos sobre el juego gracias a un acuerdo relacionado con la licencia Ferrari. Por esta razón, Sega apenas ha tenido nada que ver con la conversión, salvo que ha impuesto una norma: no se puede incluir nada nuevo. Así, la versión de PS2 es prácticamente igual que la de Dreamcast, ya que, salvo ciertas mejoras gráficas y técnicas, es el mismo juego.

Hecha esta aclaración, y para los que nunca lo han jugado, no está de más decir que *Crazy Taxi* nos pone a los mandos de cuatro taxis clásicos, de esos que aparecen en las películas americanas, con los que debemos recorrer las calles en busca de clientes. Lógicamente, y como mandan los cánones, tras coger a uno debemos llevarle al lugar que nos indique en el menor tiempo posible, para lo que podremos hacer uso de todo tipo de atajos, como ir en dirección contraria o seguir las vías del tren, y realizar todo tipo de maniobras y acciones especiales.

A LA VISTA DE TODAS ESTAS POSIBILIDADES, sobra decir que las dos ciudades que presenta *Crazy Taxi* son de tamaño descomunal, con numerosos lugares y edificios propios de una gran urbe, como centros comerciales, hoteles, museos... y destinos que iremos localizando en los enormes mapas a medida que juguemos. Sin duda alguna, es esta inmensa libertad para escoger las rutas y para hacer lo que nos de la gana, la que hace grande a *Crazy Taxi.*

Sumado a esto, su gran sentido del humor, sus absurdas situaciones, como recoger a un cliente bajo el agua o saltar de unos edificios

Tres claves para ser un buen taxista

En *Crazy Taxi*, existen unas normas que debes conocer para convertirte en el mejor taxista del planeta. La primera de ellas es fijarte en el color del icono del cliente. Si es verde, la carrera será más larga, y si es rojo, mucho más corta. Con el cliente a bordo, procura correr cuanto puedas y atajar por donde sea, ya que sólo así conseguirás satisfacer al cliente y obtener buenas propinas. Y si puedes, no seas muy brusco...









Un servicio muy completo, ya sea por tierra, aire... e incluso mar

El grado de locura de *Crazy Taxi* se hace especialmente patente a la hora de coger ciertos clientes, que tienen la rara costumbre de esconderse bajo el agua y en los toldos de algunas casas; o en el momento de escoger la ruta más corta al destino. Podemos atajar por centros comerciales, saltando por encima de los edificios, utilizando las vías del tren... es el más claro ejemplo de la libertad que ofrece el juego.







Crazy Box

Bajo este nombre se reúnen 16 alocados minijuegos en los que debemos demostrar nuestra habilidad al volante, ya sea efectuando un gigantesco salto, circulando por una estrecha pista o golpeando todos los bolos que hay diseminados por una pista. Lo dicho, una auténtica locura.





a otros, su increíble sensación de velocidad, su carácter frenético... todo, ha sido calculado para proporcionar grandes dosis de diversión.

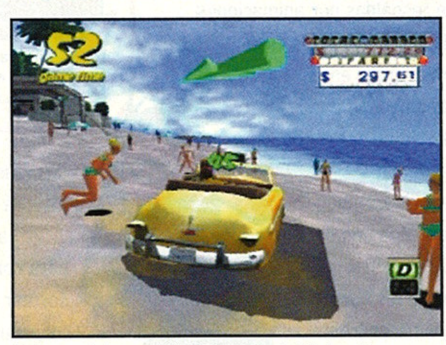
Junto a las dos ciudades que componen el juego, *Crazy Taxi* presenta un tercer modo de juego, llamado Crazy Box, en el que debemos superar 16 pruebas de habilidad, repletas también de humor. En ellas tiene cabida prácticamente todo, desde una partida de bolos hasta un reparto de clientes por un estrecho paseo marítimo en el que el más mínimo error puede llevarnos al fondo del mar...

DEJANDO A UN LADO LAS OPCIONES de juego, se puede decir sin temor alguno que la conversión de *Crazy Taxi* para PS2 es superior a la de Dreamcast, al menos en lo referente a los apartados técnicos y visuales. Por un lado, el juego corre constantemente a 60 frames por segundo, y se han logrado eliminar por completo las ralentizaciones y el popping. En el apartado gráfico, todos los elementos poligonales están en alta resolución, y cabe destacar que los personajes han sido dotados de unas animaciones mucho más suaves.

Pese a todo ello, *Crazy Taxi* no deja de ser un arcade, con los defectos y virtudes que ello conlleva, especialmente su brevedad. En una semana habréis recorrido una y mil veces todas sus calles, apenas tendrá secretos para vosotros, y se os quedarán las ganas de recorrer más ciudades. Al mismo tiempo tiene a su favor algo de lo que pocos pueden presumir. Y es que, si después de haberlo "destripado" por completo lo dejáis reposar, *Crazy Taxi* será capaz de ofreceros la misma diversión que os proporcionó nada más comprarlo. Y muy pocos juegos son capaces de hacerlo.



Por exigencias de la propia Sega, Acclaim no ha podido introducir ninguna mejora en esta versión de PS2, algo que sólo echarán en falta los usuarios de PS2 que hayan "flirteado" antes con una Dreamcast.



Cada uno de los modelos tiene una velocidad punta y un estilo de conducción propio, pero son bastante parecidos.



Para distinguir el destino del cliente, la zona aparecerá rodeada con una muy indicativa y "discreta" malla verde.





CRAZY TAXI
Acclaim (Sega) • Arcade

Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1**
Calificación: **+13 años**	Precio: **10.490 ptas.**
Memory Card (111 Kb)	Dual Shock 2

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **7**

• El concepto de juego, la libertad, la sensación de velocidad, su humor...

• La banda sonora llega a ser repetitiva, como el propio juego.

7

Pese a la gran conversión que ha realizado Acclaim, *Crazy Taxi* tiene como principales adversarios su corta duración y la falta de novedades. Aún así, divierte.

El Emperador y sus locuras

Llamas de la realeza y plataformas

Disney se destapa con un plataformas en 3D basado en su nueva película cuyas mejores bazas son su variado desarrollo y la simpatía que destilan sus divertidos personajes.

El engreído emperador Kuzco ha sido transformado en llama por Izma, la malvada consejera que quiere ocupar su puesto. Ahora Kuzco, con la ayuda de Pacha, un campesino, deberá emprender un viaje en el que, además de recuperar su poder y su forma original, deberá cambiar su manera de pensar y de actuar para empezar a ser una persona de noble corazón.

Basado en su película de animación de próxima aparición, Disney Interactive nos invita a acompañar a Kuzco en un plataformas en 3D que, si bien a primera vista puede parecer un clon de *Spyro,* una vez que se empieza a jugar se descubre que encierra interesantes sorpresas que encandilarán a los aficionados al género.

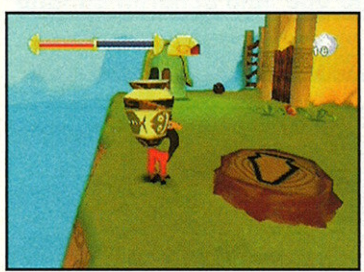
El juego arranca con una especie de tutorial en el que los lugareños nos enseñarán todas las habilidades que tenemos como llama. Estas habilidades no son pocas, desde escupir uvas hasta dar auténticos saltos de karateka, y todas van respaldas por animaciones muy cuidadas. Dominarlas será clave para avanzar en el desarrollo del juego dada la gran variedad de enemigos (cada uno de ellos responderá de forma diferente a cada uno de nuestros ataques) y situaciones a las que deberemos hacer frente.

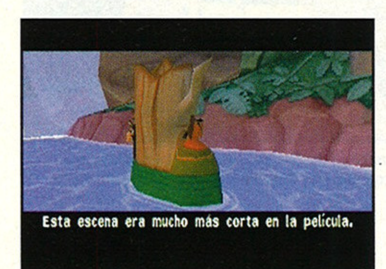
Precisamente en este último punto es donde se encuentra el mayor atractivo del juego. Nuestro cometido general será encontrar en cada una de las fases un ídolo rojo que nos permitirá abrir la puerta que da acceso al siguiente nivel. Pero para conseguirlo, además de sortear a los diversos enemigos y solucionar pequeños puzzles de escasa dificultad, deberemos salir victoriosos de divertidas situaciones, como carreras o persecuciones, que componen un variado desarrollo, fiel a la película y sin dejar lugar para el aburrimiento.

Pese a no ser tan bonito ni tan complejo como la serie *Spyro, El Emperador y sus locuras* entretiene, y mucho. Además el control es preciso, está muy bien doblado y derrocha sentido del humor. El inconveniente lo encontramos, como es habitual en los títulos de Disney, en que no es muy difícil, por lo que los más expertos no tardarán en terminarlo. Pero los plataformeros menos curtidos y los más pequeños disfrutarán de lo lindo.



La patada de "karateka" es uno de los golpes más efectivos, aunque un tanto lento de ejecutar.





El sentido del humor y las referencias a la película estarán presentes en todo momento.





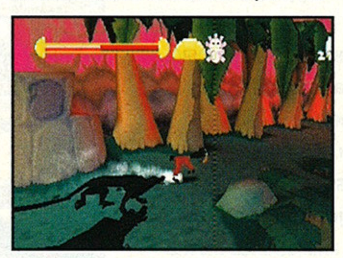
Misiones de lo más variado y divertido



El desarrollo está lleno de situaciones variadas que impedirán el aburrimiento. Aquí deberemos vencer en una carrera por el río.



Muchas veces nos veremos las caras con esta ardilla "juguetona". Nuestro objetivo será quitarle el globo y ponerlo en su sitio.



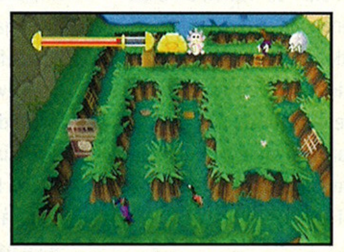
Las cosas se ponen realmente feas. Habrá que correr a toda pastilla esquivando los obstáculos para escapar de los pumas.



Como si de *Metal Gear* se tratara, Kuzco deberá seguir los pasos de este hombre sin dejarse ver en ningún momento.



Nuestra misión ahora es demostrarle al crío más chulo quién es el que manda. A base de "uvazos", claro.



Aquí tendremos que labrarnos el paso por los laberintos, abriendo todas las puertas y sin que nos vean los guardias.



Quake III Revolution

Los gladiadores del nuevo y oscuro circo "romano"

Los shoot'em up de "todos contra todos" nos ofrecen la oportunidad de enfrascarnos en auténticas batallas campales donde lo único que importa es disparar rápido y bien.





En estos tiempos en los que los gladiadores y los circos romanos vuelven a estar de "moda", ID Software y EA nos invitan a participar, de manera virtual en *Quake III Revolution*, un "circo" tan oscuro como el futuro del que proviene. Eso sí, las espadas y tridentes se han sustituido por artillería pesada.

A grandes rasgos, *Quake III Revolution* es la conversión de uno de los shoot´em ups subjetivos más exitosos de PC, al que se le han añadido mapas y personajes exclusivos para la versión de PS2, así como un mejorado modo de juego para un único jugador y unos inevitables modos multijugador a pantalla partida.

Al igual que *Unreal Tournament*, *Quake III* se engloba dentro de los llamados FPS (Frag Per Second) o juego en perspectiva subjetiva en el que debemos acabar con el mayor número de rivales posible, al tiempo que evitamos que nuestro personaje caiga abatido por el fuego enemigo. Como podéis ver, apenas hay argumento, tan sólo una serie de niveles en los que debemos alcanzar unas metas predeterminadas, como retener una bandera durante 60 segundos o acabar con un número de enemigos, para poder avanzar a los siguientes escenarios. Puede parecer un poco soso, pero cuando uno se pone a jugar, la frase "en cinco minutos lo dejo" resulta imposible de cumplir.

Aunque *Quake III Revolution* alcanza un nivel técnico y jugable casi parejo al de *Unreal Tournament*, existen una serie de pequeñas diferencias que lo relegan a un segundo plano. La primera de ellas, y más incomprensible, es la ausencia de una opción que permita jugar con ratón y teclado. En los niveles más avanzados, resulta bastante más difícil realizar giros y maniobras de evasión con el Dual Shock, algo que se podría remediar con estos dos periféricos USB. En segundo lugar, el modo para un jugador resulta bastante más "sosete", ya que presenta menos variedad y menos tipos de modo de juego. Además, en ningún caso formamos grupo con personajes controlados por la consola, y por ello no disponemos de la serie de instrucciones que sí están presentes en *UT*.

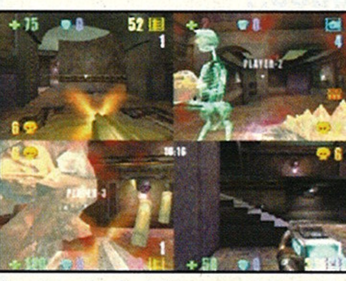
En lo referente a modos multijugador, *Quake III* cuenta con algunos mapas realmente épicos, gracias a los cuales llega a superar sobradamente a *Unreal Tournament*. Por esta razón, *QIII* se hace especialmente interesante como opción de compra cuando busquéis un juego para disfrutar en compañía, tengáis un televisor de buen tamaño y, por supuesto, no os importe jugar sin ratón y teclado. Sólo en estos casos, *Quake III* supera a *Unreal Tournament*, pero si pensáis jugar sólos...



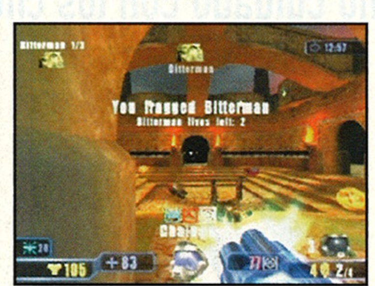
Los "skins", o apariencias de los modelos poligonales, presentan un elevado detalle.



Los menores de edad y los sensibles, mejor que se abstengan. ¡¡¡"Cuate", aquí hay tomate!!!



En multijugador, *Quake III* es una auténtica delicia por su rapidez y jugabilidad. Muy divertido.



En los retorcidos y alucinantes mapas podemos recoger todo tipo de armas e ítems.

El mejorado modo campaña

Como sucede en todos los FPS, tras escoger a nuestro personaje (1) y seleccionar el escenario en que vamos a jugar (2), nos veremos envueltos en una ensalada de tiros de la que saldremos ganadores al causar una determinada cifra de bajas (3) o cumpliendo otros objetivos, como conseguir la bandera enemiga (4). Además, una novedad es que el personaje evoluciona (5).











2001 los coches son más ligeros de lo normal y acusan con exceso los choques, sin embargo, la respuesta del control es casi tan ágil como un arcade, de manera que hasta podemos hacer un contravolante en una curva si nos han tocado al entrar. Los que hayan probado juegos de F-1 encontrarán el control al principio desesperante, ya que no es ni arcade ni simulador, aunque con un poco de práctica y, lo que es más importante, usando los dos sticks analógicos (el de la derecha para acelerar y frenar) pronto se pueden lograr espectaculares resultados.

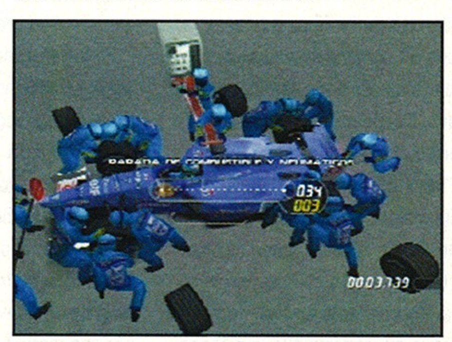
CURIOSAMENTE, ESTE *FORMULA ONE* no ofrece un Modo Arcade y sólo podemos disfrutar de varias modalidades de simulación, con mención especial para el Campeonato. Eso sí, podemos activar o desactivar tantas opciones como deseemos para hacerlo más o menos complicado e incluso podemos jugar las carreras con su duración real. Esta amplitud de posibilidades alarga notablemente la vida del juego al permitirnos jugar muy distintos campeonatos en función de las configuraciones elegidas. Además, a medida que ganemos iremos desbloqueando opciones extra que, aunque no aportan nada a lo que es el juego en sí, siempre son un aliciente.

En definitiva, *Formula One 2001* no nos ha parecido el juego definitivo de F-1, pero sí nos parece el mejor del momento en PS2, tanto por la actualización de la temporada, como por su cuidado apartado gráfico y su jugabilidad. Si os gusta el género, debéis tenerlo muy en cuenta.

Si quieres disfrutar en PS2 de un simulador de Fórmula 1 de gran calidad técnica y actualizado al detalle, ésta es tu mejor opción.



El juego sólo cuenta con tres cámaras, y ésta, desde detrás del piloto es la más jugable y espectacular.



La estrategia en boxes será muy importante, tanto al programar las paradas, como al efectuar las reparaciones.



Y de regalo, un vídeo DVD de Campeonato

El juego incluye un vídeo DVD adicional con varios documentales de la FIA sobre el Campeonato del mundo del año pasado. Como es lógico, el DVD estará en perfecto castellano y sus menús interactivos nos permitirán desde consultar todo tipo de incidencias ocurridas durante el campeonato a ir leyendo los datos de telemetría al tiempo que disfrutamos de una carrera.





¡¡Mucho cuidado con los choques!!





Entre los muchos parámetros que podemos configurar de cara a la carrera está el de nivel de daños. Si decidimos jugar con esta opción activada habremos de tener mucho cuidado con los choques, ya que perderemos piezas del vehículo a las primeras de cambio. Sin los alerones se puede seguir corriendo, aunque el control se vuelve más difícil, sin embargo, si perdemos una rueda diremos adiós a la carrera.

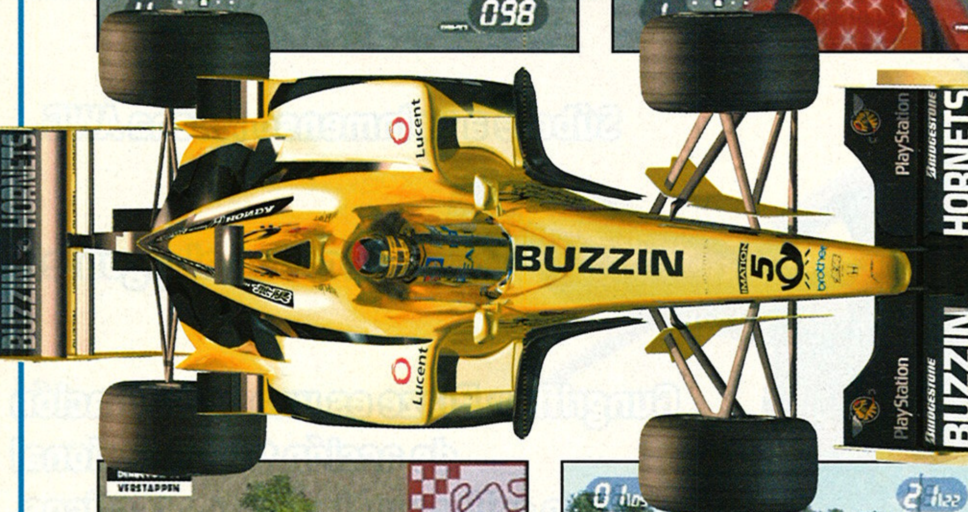


Formula One 2001

Se estrena la nueva temporada en PS2







Coincidiendo con la versión para PSOne, Sony nos presenta su primer simulador de Fórmula 1 para PS2, un título de gran calidad técnica y con la licencia de la temporada en curso.

El Modo Realizador limita nuestra participación a seleccionar las cámaras y planos en una carrera generada en tiempo real.


El algunos casos, nuestro monoplaza volará por los aires sin que la contundencia del choque parezca justificarlo.


Si aceleramos a tope contra un obstáculo veremos una nube de humo que termina llenando la pantalla. Un gran detalle.


Pueden participar 16 jugadores de manera alternativa en el Modo Contrarreloj, pero sólo 2 a la vez en carreras normales.

Aunque se llamen igual, la versión para PS2 de *Formula One 2001* bien poco tiene que ver con la de PlayStation. Para empezar porque la han programado estudios diferentes, y para continuar, porque la versión PS2 no ha tenido que seguir la línea de una saga con varias versiones anteriores a sus espaldas, como ha ocurrido con PlayStation.

Como era de esperar, las diferencias más notables se plantean en el apartado técnico, ya que este título para PS2 hace una demostración de poder en lo que a efectos gráficos se refiere, especialmente en las luces, con soberbios reflejos en los circuitos mojados, rayos de sol que asoman hasta la pista y realistas nubes de humo o partículas de grava. Además, los monoplaza están perfectamente recreados y detallados y la sensación de velocidad es altísima. Quizá en los circuitos se hecha en falta algo más de detalle, aunque su solidez es muy elevada y su construcción perfecta. Sin duda, gráficamente es el mejor de los simuladores de Fórmula 1 que han aparecido en PS2.

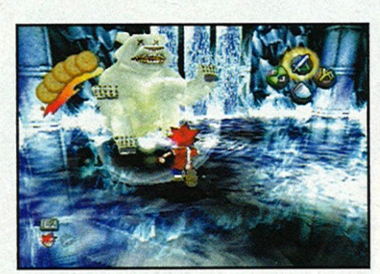
CUANDO NOS PONEMOS A JUGAR es cuando nos entran las dudas, ya que el control de los vehículos es extraño y atípico. No decimos que sea malo, sino que no sigue las pautas habituales en el género, algo que también pudimos apreciar, aunque en menor medida, en la versión PlayStation. Así, si lo normal en este tipo de simuladores es que los coches resulten pesados, se agarren al firme y tengan respuestas poco ágiles, en *Formula One*


GUNGRIFFON
blaze
Eres uno de los últimos supervivientes de tu unidad de élite...
Ponte al mando de sus potentes sistemas de armamento...
Súbete a tu inmenso Mecha AWG...
Domina al gigante...
Gungriffon Blaze es una combinación
de acción tridimensional
de alto calibre y elementos tácticos,
en un escenario bélico en tiempo real.
www.swing-games.com
PlayStation 2
Gungriffon BLAZE
PlayStation 2
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
GAME ARTS
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
"PlayStation" el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Game © 2000 Conspiracy Entertainment. © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. Bajo licencia de Conspiracy Entertainment Corp. Desarrollado por TOKA. Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados. © 2001 Game Arts. Editado por SWING! Media AG.

Ape Escape

Lo más "mono" de Sony

Si pensáis que los mejores plataformas son los de Crash y Spyro es porque no habéis visto *Ape Escape*, una joya del género que ahora vuelve a la carga en serie Platinum.





Sony nos amenizó hace ya dos años con este genial *Ape Escape*, un juego que por aquel entonces pasó más bien desapercibido, algo que esperamos cambie con su drástica reducción de precio.

Para aquellos que no recuerden nada de este título, os diremos que *Ape Escape* nos propone un concepto de plataformas completamente distinto al habitual, ya que tanto su control como su concepto de juego distan años luz de las aventuras de cualquier otro héroe "saltarín". Nosotros controlamos a Spike, un jovenzuelo que debe capturar a unos cuantos primates que pretenden gobernar el mundo gracias a unos cascos que les otorgan mayor inteligencia. Es por culpa de estos cascos que nuestra tarea resulta mucho más complicada, y a la vez atractiva, ya que casi todos los monos saben defenderse, ya sea corriendo, utilizando armas o soltando cáscaras de plátano para complicarnos la persecución. Afortunadamente, para contrarrestar sus acciones Spike cuenta con un amplio abanico de habilidades, que le permitirán desde nadar y planear a reptar por el suelo, y un no menos extenso catálogo de "armas", entre las que se cuentan una red para atrapar a los monos, un bastón para atontarlos y un coche teledirigido. Lógicamente, según avancemos en el juego tendremos acceso a más y mejores armas, que nos permitirán atrapar a los primates más inteligentes y mejor escondidos.

Por si esto fuera poco, los coloristas mundos que componen el juego encierran un sinfín de sorpresas por descubrir, como vehículos para conducir, enemigos finales, zonas ocultas a las que sólo podremos acceder con las armas más avanzadas, un buen puñado de acciones en las que demostrar nuestra coordinación con el mando (como por ejemplo a la hora de manejar una barca de remos) y una serie de objetos que nos permitirán acceder a una amplia lista de minijuegos, algo que prolonga aún más su ya de por sí extensa vida. Además *Ape Escape* tiene un pequeño detalle a su favor, y es que es el único juego de PlayStation que requiere obligatoriamente un Dual Shock para jugar, ya que utiliza como nadie todas las posibilidades de este mando, incluidos los botones L3 y R3 (con un pad digital sería imposible jugar). Así que, si no tenéis un Dual Shock, id pensando en comprar uno para poder jugar con esta genialidad. Seguro que no os arrepentiréis.

Es por todo esto que, nada más familiarizaros con el complejo sistema de control, caeréis rendidos a los pies de *Ape Escape*, porque pocos títulos han sabido poner en juego una idea tan original con un sentido del humor tan desbordante y que, además, el conjunto resulte divertido. Si en su día no os hicisteis con *Ape Escape*, esta es la oportunidad que esperabais.

Armas y habilidades para todo



Una de las cosas de *Ape Escape* que más llama la atención al empezar a jugar es la cantidad de acciones que puede realizar Spike. Aparte de correr y nadar, puede reptar, hacerse el muerto, y con la ayuda de algunas armas, también puede planear, correr mucho más rápido, lanzar proyectiles, manejar coches teledirigidos... Es, sin lugar a dudas, uno de los héroes más versátiles de PSOne.







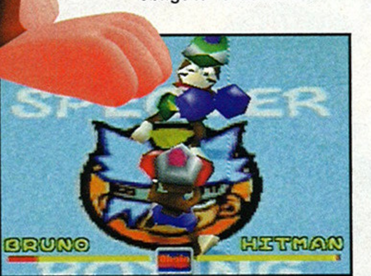




A lo largo del juego encontraremos numerosas situaciones que podrán a prueba nuestra maña.



Con el stick derecho controlamos los ataques, y con el izquierdo el movimiento de Spike.



Al recoger unas monedas especiales, podremos ir descubriendo algunos minijuegos ocultos.



APE ESCAPE
Sony • Plataformas

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **3.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 9 — Sonido 8 — Diversión 10

- Su planteamiento, el gran sistema de control, el humor que derrocha...
- Sin duda alguna, el doblaje, que es malo donde los haya. Y poco más...

9

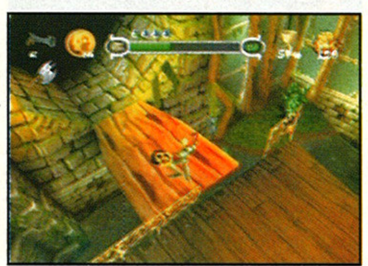
Ape Escape es una propuesta diferente dentro de las plataformas, y uno de los juegos más originales e innovadores del catálogo de PSOne. Corre a por él.

Medievil 2: una aventura de muerte... y risas

Esta vez no puedes quedarte sin perder la cabeza

Un año después de su lanzamiento, *Medievil 2*, una de las aventuras más sorprendentes del año pasado, salta a serie Platinum convirtiéndose en un título aún más apetecible.





Hay que reconocer que la rebaja con respecto al precio de salida no es es mucha, ya que *Medievil 2* inauguró una serie de lanzamientos a precio reducido, que puso en marcha la rebaja general de los juegos de PlayStation. Aún así, 1.500 pesetas menos se notan y se agradecen cuando de lo que estamos hablando es de un juego de la calidad y el carisma de este *Medievil 2*.

Como sabréis, el héroe de la aventura es Sir Daniel Fortescue, un esquelético caballero que sale de su tumba cada vez que hay que "desfacer" entuertos. Este huesudo héroe protagoniza un juego vibrante de principio a fin que tiene, como principal virtud, una enorme capacidad de sorprender. Y es que Sir Daniel se enfrenta, con un agudo humor negro, a hilarantes puzzles, niveles de locos, desternillantes enemigos y retos cada vez más insospechados. Todo ello adornado por un entorno 3D sólido y preciosista.

El desarrollo de la aventura nos obligará a mcvernos por amplios mapeados, a veces casi laberintos, mientras acabamos con todo tipo de monstruos, resolvemos puzzles, activamos interruptores o buscamos ítems que nos abran nuevos niveles.

Uno de los aspectos más atractivos del juego es la posibilidad de que Daniel se quite la cabeza y la pose sobre una mano andarina para lanzarla a su propia y particular aventura. Esta atractiva opción amplía las posibilidades de los escenarios, ya que siempre podremos volver atrás para colar nuestra cabeza por algún hueco que antes nos pasara desapercibido.

Además, está traducido, su dificultad no es demasiado alta, aunque resulta largo y, como no nos cansaremos de repetir, sorprende a cada paso gracias a la desbordante imaginación empleada tanto en el diseño de los niveles, como de los puzzles, las armas y los enemigos. Un juego genial y que sabrá divertir a toda la familia, ya que pese a su temática terrorífica, todo se lleva con humor y simpatía.



La perspectiva subjetiva nos permitirá apuntar nuestras armas y explorar los recovecos de los escenarios, lo que a veces es imprescindible.



Habrá gran cantidad de enemigos a lo largo de toda la aventura, cada uno con sus propias peculiaridades, lo que otorga gran variedad.



Todas las armas que consiga Dan tendrán un ataque especial de efecto devastador, eso sí, hay que saber usar cada arma en el lugar adecuado.

En la variedad está el gusto



Un combate de boxeo donde vamos perdiendo partes del cuerpo, es una de las muchas sorpresas que nos deparará el juego.



También podremos poner la cabeza sobre una mano para jugar con ella independientemente. Algo imprescindible en muchos casos.



Daniel podrá disfrazarse para intentar colarse en algunos lugares.



Los enemigos finales son todos muy diferentes entre sí y la principal dificultad para poder derrotarles es dar con su punto débil.



Tendremos que resolver numerosos puzzles, lo que en ocasiones nos obligará a empujar objetos y activar todo tipo de interruptores.



Por supuesto, no faltarán las zonas en las que la habilidad con el salto resulta fundamental.



MEDIEVIL 2
Sony • Aventura

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **3.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) · Dual Shock

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 10

• El humor, simpatía, imaginación y carisma que destila todo el juego.

• Poco se le puede achacar, quizá algún problemilla de cámaras...

10

Esta simpática aventura sabrá hacer las delicias de todos los miembros de la familia gracias a su divertido desarrollo. Genial, y a un precio irresistible.

DarkStone

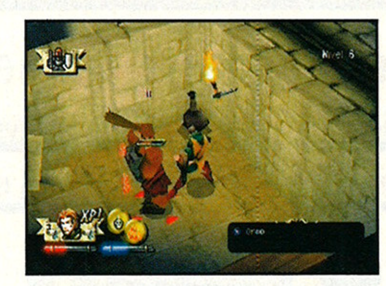
A la caza del dragón

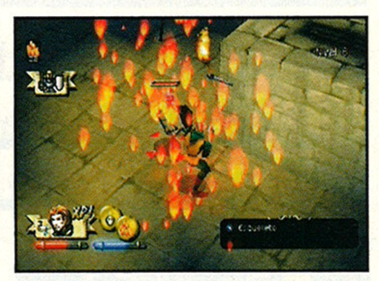
El malvado Draak, un monje de la orden de Kaliba, descubre un artefacto que le permite trasformarse en un dragón. Expulsado de su orden, Draak busca venganza y está intentando convertirse en dios. Nuestra misión es impedirlo localizando los siete cristales que componen el Orbe del Tiempo.

Lo primero que hay que destacar es que estamos ante un "Action RPG" o, lo que es lo mismo, un juego de rol en el que la acción no se detiene para nada (no hay turnos) y sólo manejamos a un héroe. El componente rol se manifiesta en la posibilidad de sumar experiencia y mejorar así nuestras habilidades, hechizos y armas, amén de la interactuación con otros personajes, la exploración de extensos parajes, etc.

Comenzamos eligiendo la profesión de nuestro héroe entre las ocho posibles, lo que va a determinar en gran medida nuestra forma de afrontar los peligros, ya que cada clase tiene sus habilidades específicas que condicionan el uso de armas y hechizos. Pronto descubrimos que nuestro personaje se deja manejar correctamente, dentro de un entorno gráfico pasable y con banda sonora de corte épico-clásico muy adecuada (aunque los efectos sonoros pueden llegar a cansar). Lo más positivo dentro del apartado técnico es que podremos elegir entre tres vistas diferentes, con zoom y movimiento de cámara seleccionable en cualquier momento, lo que nos será de gran ayuda durante todo el juego.

Si lo comparamos con otros exponentes del género, hay que decir que *DarkStone* es mucho menos complejo y rico en detalle. A los roleros más curtidos no les durará mucho el único CD que presenta el juego. Sin embargo, sí es recomendable para todos aquéllos que palidecen ante tanto menú y buscan un juego de rol más sencillito en todos los sentidos.





Las magias no son todo lo espectaculares que querríamos, aunque sí efectivas en combate.



Hablando con los PNJs podremos desde comprar y vender objetos hasta obtener información.



El sistema de menús no es todo lo cómodo e intuitivo que quisiéramos.



Alejando el zoom podremos contemplar cuántos enemigos nos rodean y cuál es su posición.



DARKSTONE
Delphine • Action RPG

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Calificación: **+ 13 años** — Precio: **5.990 ptas.**
Memory Card (6 bloques) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 5 — Diversión 6

- Su fácil y asequible jugabilidad.
- Poder elegir la perspectiva.

- La historia no engancha nada.
- No resulta difícil terminarlo.

6

DarkStone es un juego de rol de acción mejorable técnicamente y sencillito en todos los sentidos que sólo atrapará a los más jóvenes o inexpertos.

Rainbow Six: Rogue Spear

Ubi Soft • Acción/Estrategia
Inglés • 1-2 jugadores • +18 años • 5.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

El siguiente capítulo de la saga *Rainbow Six* nos ofrece el mando de un comando de soldados de élite con el que deberemos realizar un total de 18 misiones, trazando en primer lugar el plan a seguir y eligiendo a los hombres y equipo más idóneos en cada caso, para luego pasar a la acción. La idea es buena, pero su puesta en escena es muy mediocre, con escenarios muy toscos y movimientos bruscos.



VALORACIÓN. Un título que parte de un buen planteamiento pero al que le falla su realización técnica. Si le perdonáis sus defectos en el apartado gráfico...



Batman Gotham Racer

Ubi Soft • Velocidad/Acción
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 5.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Inspirado en la serie de dibujos animados, *Gotham City Racer* nos propone, usando uno de los cuatro vehículos disponibles, acabar con los planes de los malos de Gotham, tanto en el Modo Historia como en el Modo Patrulla. Por desgracia, el planteamiento se viene abajo por culpa de un deficiente apartado técnico. El diseño de los vehículos y escenarios es muy pobre y el control no es demasiado preciso.



VALORACIÓN. Por sus gráficos mediocres, su mejorable control y lo poco variado de su desarrollo, *Gotham City Racer* sólo interesará a los incondicionales del héroe.



Rugrats en París: La Película

THQ • Arcade
Castellano • 2 jugadores • + 3 años • 5.990 ptas.
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

Estos traviesos bebés ya se han paseado por PlayStation en alguna que otra ocasión, protagonizando arcades plataformeros plagados de minijuegos, muy fáciles de control y siempre fieles a las pautas marcadas en la serie. Pues bien, en esta ocasión la aventura de los Rugrats tiene un par de peculiaridades. La primera es que está basada en la próxima película de estos héroes en miniatura, y la segunda es que las plataformas y la faceta aventurera que han caracterizado a anteriores entregas, dejan paso a una sucesión de minijuegos, con un denominador común: formar parte del parque temático de Reptar.
Así, después de elegir a nuestro Rugrat favorito deberemos recorrer el parque buscando los tickets que nos den acceso a las distintas atracciones. Los minijuegos son bastante sencillos y sólo llegará a entretener a los jugadores más jóvenes. Más que a nadie, a los niños seguidores de los dibujos. Fácil, sencillo y sin pretensiones técnicas.

VALORACIÓN. Su sencilla mecánica sólo lo hace recomendable para los más pequeños, que disfrutarán con sus personajes preferidos y su característico look.





En el parque deberemos buscar los tickets, para poder disfrutar de minijuegos como el de abajo.



Toy Story Racer

Los juguetes también saben conducir

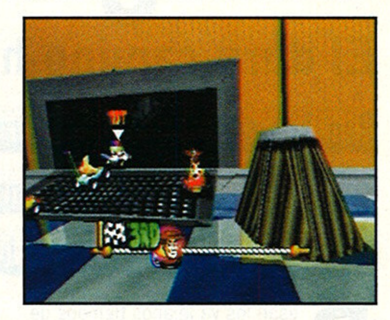
En este nuevo juego ambientado en el universo Toy Story, Disney y Pixar han optado por seguir la estela del fabuloso *Crash Team Racing* para ofrecernos un alocado arcade de carreras en el que no vamos a encontrar novedades rompedoras con respecto a otros títulos similares, aunque sí veremos algunas variantes que aportan un poquito de frescura al género.

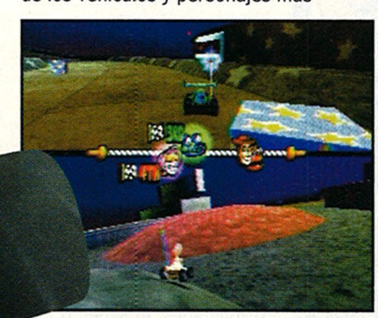
Nuestro objetivo es tomar parte en disparatadas competiciones en las que tendremos que alzarnos con el primer puesto haciendo uso de nuestra pericia al volante y de, cómo no, ciertos ítems que recogeremos por el camino y que pondrán las cosas más difíciles a los corredores rivales.

La propuesta más interesante de este *Toy Story Racer* es que, para avanzar y abrir niveles, deberemos ir ganando pruebas con diferentes personajes, lo que nos permitirá ir acumulando soldaditos de juguete y acceder así a pruebas más avanzadas.

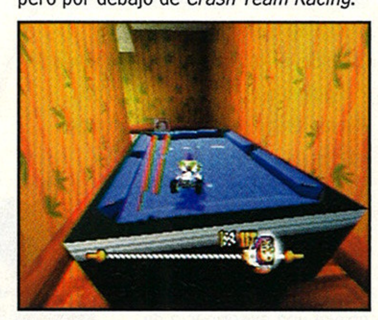
En cuanto a las pruebas, además de las típicas carreras y "Battle Matches", encontraremos también interesantes variantes, como las carreras de supervivencia o de eliminación, en las que los últimos son descalificados. Todo un acierto para evitar que el desarrollo del juego no se torne monótono.

En lo que respecta a gráficos, los escenarios presentan un buen grado de detalle, pero echamos en falta un diseño de los vehículos y personajes más grande y definido. La peor parte se la lleva el control, que resulta impreciso, lo que sumado a lo intrincado de algunos circuitos puede hacer que perdamos el control del coche, la orientación y hasta la paciencia. Estos defectos convierten a *TSR* en un arcade de carreras divertido, pero por debajo de *Crash Team Racing*.

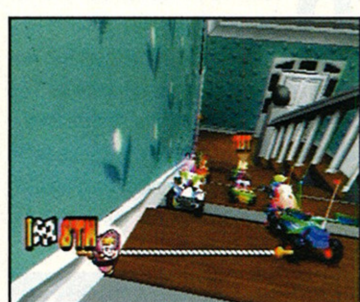


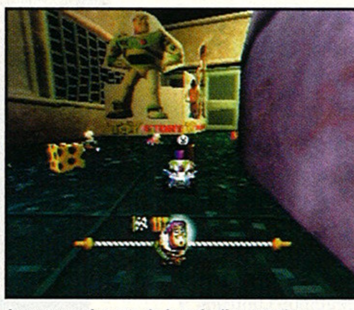


Jugando con un amigo la diversión se multiplicará a medida que abramos circuitos.



Obstáculos como una mesa de billar serán de lo más habitual en este tipo de carreras.





Los escenarios son de lo más disparatado y contienen todo tipo de detalles "Toy Story".



Submarine Commander

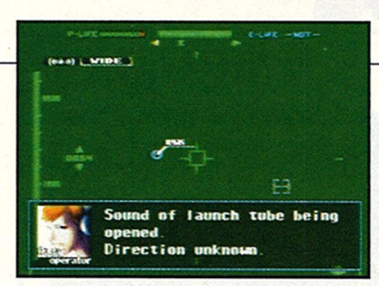
JVC • Simulador
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 6.490 ptas.
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

En un futuro apocalíptico donde la humanidad ve reducido su hábitat al medio acuático, JVC nos ofrece la posibilidad de ponernos a los mandos de un potente submarino nuclear con el objetivo de limpiar los mares de enemigos a torpedo limpio. Así pues, deberemos cumplir puntualmente con las misiones que nos vayan encomendando, para de esta forma obtener dinero y conseguir nuevo y devastador armamento e importantes mejoras para nuestro submarino.

Como simulador, lo cierto es que *Submarine Commander* ofrece bastantes posibilidades. Aprender a sacar todo el provecho al sónar, elaborar estrategias en función del enemigo o saber combinar los diversos tipos de torpedos con las armas secundarias son retos que gustarán sin duda a los aficionados al género. Sin embargo, una vez que empiezas a jugar descubres que el desarrollo es un tanto lento y repetitivo. Si a eso le sumamos que los gráficos son simplones, pues...

VALORACIÓN. Estamos ante un simulador con recursos que sabrá entretener a los fans del género. Sin embargo, se echa en falta variedad y un mejor acabado técnico.





La tripulación del submarino nos orientará e informará de todo lo que suceda.



Panzer Front

JVC • Simulador
Inglés • 1 jugador • + 13 años • 5.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

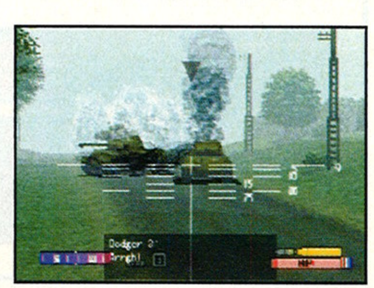
Con un trasfondo histórico de por medio, JVC nos propone en esta ocasión ponernos a los mandos de un carro de combate para que podamos revivir las más espectaculares batallas acaecidas durante la segunda guerra mundial. Así pues, estarán a nuestra disposición 40 réplicas de los tanques de la época con los que, a lo largo de más de 25 niveles, debemos, junto a nuestro ejército, acabar con el enemigo detectando su posición primero y disparándole después. Y todo cuidando además de no ponernos demasiado al descubierto para no sufrir daño. Esta premisa al principio es entretenida pero, tras echar unas partidas, queda claro que todas las misiones se reducen, en esencia, a localizar y eliminar enemigos. Gráficamente tampoco es una maravilla, porque aunque el movimiento del tanque no está mal conseguido, hay fallos de clipping y niebla en cantidades ingentes. Pese a ello, las posibilidades que ofrece como simulador serán bien recibidas por los amantes del género.

VALORACIÓN. *Panzer Front* es un simulador con una cierta base real que gustará a los fans del género que no sean muy exigentes con el apartado gráfico.





Los triángulos rojos indican la posición del enemigo y la distancia a la que se encuentra.

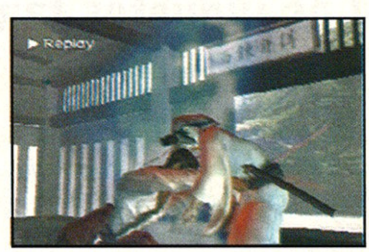


Kengo: Master Of Bushido

El duro camino hacia el honor

Ran, Los siete Samurais y otras obras de la filmografía de Akira Kurosawa han reconstruido buena parte del pasado de Japón... ¿Quieres jugarlo tú ahora en PS2?


Cada escuela tiene un maestro. Si le derrotamos, conseguiremos una espada.


Al final de cada combate, veremos la repetición del golpe de gracia. Y a veces salta algo rojo...





Desde los ya lejanos tiempos de *Bushido Blade*, los samurais y el código de honor japonés no se han prodigado excesivamente en consola, pese a su innegable atractivo e infinitas posibilidades. *Kengo* pone fin a esta sequía, ofreciéndonos unas ideas que combinan lo mejor de los juegos de lucha con todo el honor y disciplina que caracteriza al Bushido, el código de honor japonés.


Todos los personajes pueden efectuar un ataque especial cuando el indicador inferior lo indica.



Siguiendo la estela de *Bushido Blade*, *Kengo* presenta dos grandes modos de juego, que están muy bien diferenciados tanto por su espíritu como por sus posibilidades. Por un lado, en el Modo Tournament ofrece una experiencia de juego muy parecida a la de cualquier juego de lucha, ya que participamos en un torneo para uno o dos jugadores y todo se reduce a superar combates sin mayores complicaciones.

Más interesante y novedoso resulta el Modo Single Player, en el que debemos controlar y dirigir el aprendizaje, los entrenamientos y combates de un aspirante a Samurai.

Así las cosas, tras superar unas pruebas básicas de defensa y ataque, podremos mejorar las cualidades del personaje participando en 6 divertidas pruebas de entrenamiento, para luego desafiar a otras escuelas y conseguir nuevas espadas con las que participar en un torneo nacional.

Dentro de todas estas posibilidades, el aspecto más novedoso es la opción para editar los combos de ataque de nuestro samurai, pudiendo crear hasta cuatro distintos que podemos cambiar durante el combate con los botones L y R.

Entrando en materia gráfica, *Kengo* presenta unos modelos poligonales muy bien construidos y que cuentan con algunos detalles de calidad, pero pincha estrepitosamente en lo referente a escenarios, ya que son excesivamente repetitivos. Es cierto que todos ellos permiten un completo movimiento en las tres dimensiones, pero se echa en falta la posibilidad de interactuar con el entorno. A su vez, la jugabilidad se ve, en algunas ocasiones, resentida por la imposibilidad de encarar al rival correctamente, algo que se traduce en dar palos de ciego durante ciertos momentos del combate.

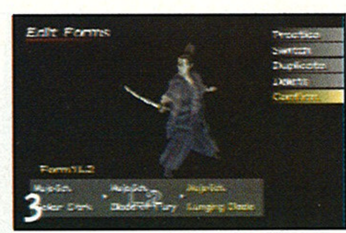
Aunque *Kengo* no destaca por nada en particular, es un título que sabe enganchar, y que pese no ser un prodigio, sabe divertir y casi seguro os enganchará durante un buen tiempo.

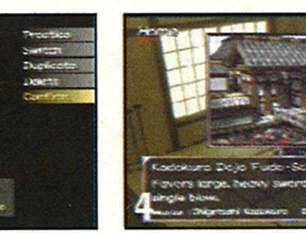
La dura vida de un samurai

Los samurais conducen su vida de una manera tan rígida como rigurosa, y tras organizar sus quehaceres desde el tatami de su casa **(1)**, se entrenan sin descanso **(2)** practican sus ataques y movimientos **(3)** y desafían a otras escuelas **(4)**. Y todo para enfrentarse a otros maestros **(5)** para conseguir las espadas de cada escuela y con ellas poder participar en un campeonato nacional japonés...



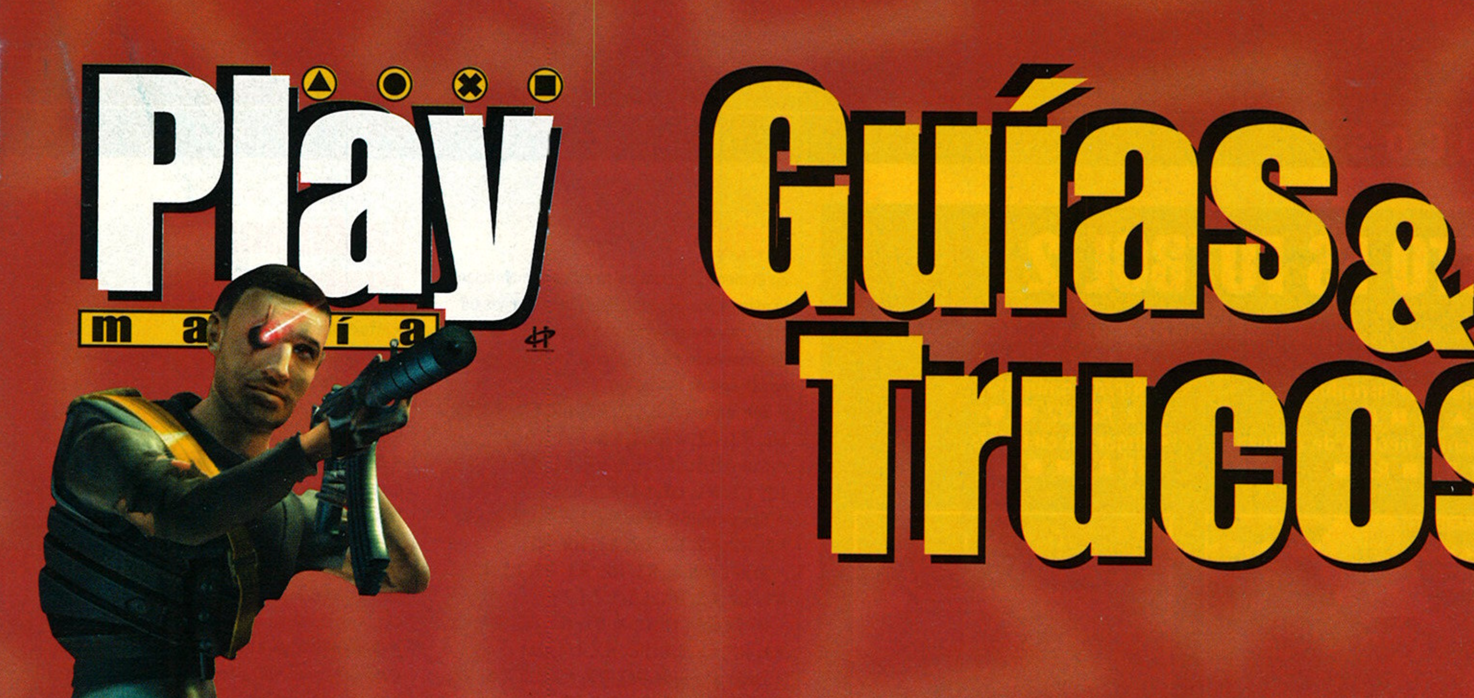












C-12: Resistencia final .... pg. 6
Todas las claves para sobrevivir a la mejor aventura de acción del momento.

Legend of Dragoon (3ª Parte) .... pg. 19
Continuamos con la guía de este extenso RPG, y viene lo mejor.

Y trucos para:
Esto es Fútbol 2, Fear Effect 2, The Mummy, Toy Story Racer, Medievil 2, Resident Evil 3, Spyro El Año del Dragón, FIFA 2001, Driver...

ESTO ES FÚTBOL 2

En el menú principal pulsa estas secuencias:

- **Jugadores invisibles:** ●, ▲, ●, ■, R1.
- **Balones hechos de cabezas:** R2, R1, ■, R2, ●.
- **Cabezas grandes:** L1, L2, L2, L2, ▲.
- **Microjugadores:** L2, R2, R2, ●, ●.
- **Jugar en chándal:** R1, R1, ■, ■, ▲.





007 Racing

- **Peatones más altos:** Introduce la palabra LEMKE en la pantalla donde se puede poner nombre.
- **Tener el Aston Martin Vantage en el modo de 2 jugadores:** Pulsa esta combinación en la pantalla del título: L1, R1, ▲, ●, ✖.
- **Repetición de la Pre-Misión:** Acaba la Pre-Misión en un tiempo inferior a 90 segundos en el modo Agent.
- **Explosiones violetas:** Acaba la misión "Downloads" con una puntuación Excelente en el modo 00 Agent.
- **Los botiquines cuentan el doble:** Acabar con un 100% el nivel "Break Out" en el modo 00 Agent.
- **Carreteras resbaladizas:** Destruye 11 bocas de incendios en la misión "Gimme a Brake" en el modo 00 Agent.
- **Doble daño:** Tienes que recoger todos los nitros y los objetos "TSP-6060" en la misión "River Race", jugando en el modo Agent.
- **Jugar sin radar en 2 jugadores:** Tienes que terminarte la misión "Ambush" con al menos, el 85 % de vida en el modo Agent.
- **Abrir todas las misiones:** Completa la misión "Highway Hazard" sin chocarte con ningún otro coche.
- **El mar rojo:** Destruye todos los tanques en el nivel "Survive the jungle" jugando en el modo Agent.
- **Hacer derrapes:** Tienes que acabar la misión "Escape" al 100% en el modo Agent.
- **Doble de salud al coger un botiquín:** Tienes que acabar el nivel "Break Out" al 100% en el modo 00 Agent.
- **Conseguir todos los gadgets:** Tienes que finalizar la misión "Showdown" en menos de dos minutos en el modo 00 Agent.
- **Jugar en la arena Compound en el modo de 2 jugadores:** Termina la misión "Escape" en el modo Agent.
- **Jugar en la arena Rooftops en el modo de 2 jugadores:** Termina la misión "Downloads" en el modo 00 Agent.

Driver

En el menú principal pulsa estas combinaciones, lo más rápido posible hasta que escuches un "bip" que indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas, desde donde podrás activarlos.

- **Sin daños.** L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
- **Sin delito.** L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
- **Suspensión alta.** R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
- **Minicoches.** R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
- **Dirección trasera.** R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
- **Todo al revés.** R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
- **Ficha Técnica.** L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.
- **Sin policía.** L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

FIFA 2001

- **Encuentra a Ronaldo:** Si quieres fichar a Ronaldo, pero no eres capaz de encontrarlo, ve al Inter de Milán. Busca a un futbolista con el nombre de NO9. Fíchalo y será tuyo, aunque aunque mantendrá el nombre.

Knockout Kings 2001

- **Nuevos personajes:** Introduce estos passwords como el nombre de tu boxeador en el Modo Carrera:

KNUCKS: Ashy Knucks.
FRANCIS: Steve Francis.
BULLDOG: Bulldog, mitad humano, mitad perro.
NOLAN: Owen Nolan.
BABY: Un niño algo crecidito.
CLOWN: Un payaso.
EYE: Un cíclope.
GORE: Un gorila.

La Amenaza Fantasma

- **Muchas ventajas:** Ve al menú principal, ilumina opciones y pulsa: ▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←. Después, pulsa a la vez L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.
- **Acabar con Darth Maul:** Cuando Darth Maul mate a Qui Gon, espera tras la segunda barrera de energía. Darth Maul se ocultará tras una esquina. Ármate con las granadas o el lanzacohetes y, cuando se abra la barrera, dispárale sin salir. Los impactos no serán directos, pero le quitarás energía.
- **Desenfundar el sable en el agua:** Cuando te encuentres bajo el agua o escalando, pulsa **Start**, sitúate en el submenú armas y escoge el sable de luz.
- **Conseguir que los Jawas crezcan:** Introduce la palabra "Turntables" en la pantalla de códigos.
- **La ruta secreta de Mos Espa:** Antes de luchar con el campeón de Jabba y tras ser guiado por la mujer azul, no avances más. Sin moverte de lo alto de las escaleras, gira a la derecha y salta. Caerás en una plataforma desde la que podrás acceder a un estrecho camino, bajo las escaleras, que lleva a una sala. Salta por la primera ventana para alcanzar un saliente en el que te espera un tipo que te regalará un botiquín.

Medievil 2

- **El truco definitivo.** Para activarlo sólo tienes que pausar el juego en cualquier momento pulsando **START** y luego introducir la siguiente secuencia de botones, mientras mantienes presionado el botón **L2**: ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←. Si todo ha ido bien, en la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS, ya sólo tienes que elegir los que quieras activar para disfrutar de ellos.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

- **Códigos:** Acábate el juego y vuelve a empezar otra partida. Cuando pases a controlar a Hana, ve a un pequeño teclado alfanumérico que se encuentra en la tubería de la izquierda en la primera pantalla (siempre ha estado ahí, lo que pasa es que no se puede utilizar hasta que hayas terminado una vez el juego por lo menos) e introduce estos códigos, dependiendo del resultado que quieras conseguir:

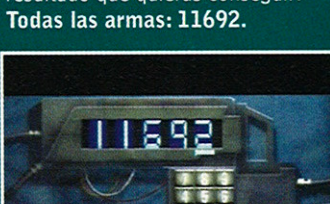
Todas las armas: 11692.
Personajes cabezones: 10397.

- **Ver las galerías de diseños del juego:** Desde la pantalla en la que aparece el título del juego, pulsa:

Disco 1: ←, →, ↑, ↓, ↓ y ●.
Disco 2: ↑, ↑, R1, R1, R1 y ■.
Disco 3: L1, R2, L1, R2, L1 y ■.
Disco 4: ●, ●, ■, L2 y ■.

Cada vez que lo hagas, oirás un sonido de confirmación y la pantalla se volverá roja. Ve ahora al menú opciones y podrás echar un vistazo a las galerías.

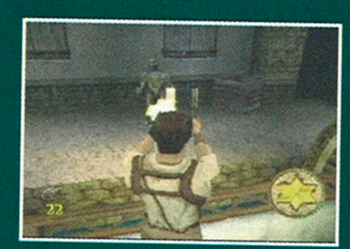








THE MUMMY



Para introducir estos trucos, primero comienza un juego normalmente. Cuando estés jugando, pausa y quita la partida. Selecciona ahora la opción "Volver a jugar el nivel" y haz click en "Modalidad de bonificación". Irás a una pantalla donde podrás introducir los siguientes códigos:

- **Nivel de Bonus del Cairo:** ▲, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ●, ✖.
- **Munición infinita:** ✖, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ■, ▲.
- **Vidas infinitas:** ●, ●, ▲, ●, ✖, ■, ■, ✖.
- **Invencible:** ▲, ✖, ●, ●, ■, ✖, ▲, ■.
- **Todas las armas:** ●, ■, ●, ✖, ✖, ▲, ▲, ■.

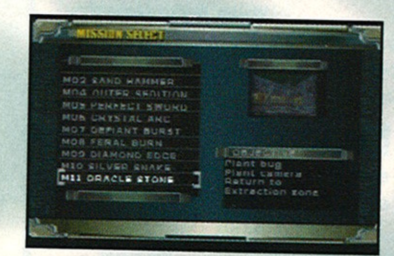
Rainbow Six: Rogue Spear

• Passwords de nivel:

Nivel 2: 4yh8h8pyp?h87
Nivel 3: wyl8l8xqh?l8z
Nivel 4: !yp5p5?qh?p8z
Nivel 5: czt5t5hrf?t8z
Nivel 6: kzx5v5prf?x8z
Nivel 7: sz75z5xrf?78z
Nivel 8: 6z?595?rf??8z
Nivel 9: c6dvbvhsf9d9j
Nivel 10: k6gvfrpsf9g9j
Nivel 11: s6kvjrxcf9k9j

• Abrir todos los niveles en el modo Campaña:

Empieza un juego sin poner ninguna tarjeta de memoria. Selecciona modo Campaña y elige Cargar Juego. Introduce el código P8H!H!P8P?H? como password y conseguirás abrir todos los niveles.



Resident Evil 3: Nemesis

• Modo Mad Jackal Operation:

Completa el juego una vez en cualquiera de los dos niveles de dificultad.

• Diferencias entre los niveles de dificultad:

Sólo en el modo de dificultad más alto (normal) conseguirás estos extras ocultos:

- Cinco vestimentas: Cada vez que completes el juego en menos de 5 horas, serás premiado con una nueva vestimenta para Jill. La primera vez, obtendrás una llave, con la que podrás abrir la tienda de moda, un pasillo cercano al Bar.
- Los objetos de Némesis: Tendrás que luchar con Némesis varias veces. Si le derrotas obtendrás una caja con ítems tan valiosos como piezas para armas o cajas de sprays.
- El diario secreto de Jill: Recoge por orden los 30 archivos informativos para leerlo.
- Los epílogos: Cada vez que acabes el juego en dificultad normal, verás un epílogo, en el que se explica la historia posterior del personaje.

• Combinar los botes de pólvora:

Éstas son todas las combinaciones de pólvora para crear munición:

A= balas para pistola.
B= cartuchos escopeta.
A+B=C= granadas.
A+C= granadas de fuego
B+C= granadas ácidas.
C+C= granadas de hielo
C+C+C= balas Magnum.

Simpsons Wrestling

• Modo Trucos:

En la pantalla de "Press Start" pulsa ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para acceder a una opción llamada "Bonus Match Up" en el menú principal. Si introduces bien la combinación, aparecerá un mensaje de confirmación en la parte superior de la pantalla. Esta opción te permitirá seleccionar personaje y escenario.



Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmanía.trucos@hobbypress.es.

Personajes ocultos en Tekken 3

Hola Playmaníacos, me llamo Daniel y soy asiduo lector de vuestra revista. ¿Me podéis hacer una lista con los personajes ocultos de *Tekken 3* y cómo conseguirlos?

✉ Daniel Rodríguez (Oviedo)

Vale, ahí van: Kuma: Gana el arcade una vez. Julia: Gana el arcade dos veces. Gun Jack: Gana el arcade tres veces. Mokujin: Gana el arcade cuatro veces. Anna: Gana el arcade cinco veces. Bryan: Gana el arcade seis veces. Heihachi: Gana arcade siete veces.
Ogre: Gana arcade ocho veces. True Ogre: Gana el arcade nueve veces.
Panda: En la pantalla de selección ilumina Kuma y presiona Círculo.
Tiger: En la pantalla de selección ilumina Eddy y presiona Triángulo.
Doctor B.: Gana el "Tekken Force" 4 veces para liberar al Doctor B en el modo arcade.
Gon: Gana el Arcade con el Doctor Boskonovitch. Busca a Gon en uno de los extremos del menú. También puedes ganarle en el modo "ball".

Más partido para Tennis Arena

Hola, tengo el *Tennis Arena* desde hace bastante tiempo y me gustaría sacarle más jugo, ¿no habrá un truquito para conseguir más personajes o torneos o algo así? Gracias, sabía que podía contar con vosotros.

✉ Alberto Pérez (Madrid)

Pues estás de suerte, porque algo de eso sí que tenemos. A ver, para conseguir un nuevo jugador oculto, en la pantalla de Circuito Mundial pulsa **L1**, **L2**, **R1**,**R2**. Si lo que quieres es una nueva jugadora, pulsa en el mismo sitio: **R1**, **R2**, **L1**, **L2**. Si la cosa va de ver cosas curiosas prueba este truco que hace que los jugadores se vuelvan cabezones. En la pantalla de selección del jugador pulsa: ↑, ↓, **R1**, **L1** . También puedes descubrir una nueva pista si pulsas esta otra secuencia en la pantalla de selección de pista: ↑, ↓, **L2**, **R2**.

Sacarle el jugo a Colin McRae

Hola PlayManía. Soy un admirador de vuestra revista y un maníaco de los trucos. Al grano: ¡Trucos para Colin McRae! Gracias.

✉ Daniel Alonso Gómez (Madrid)

Vale, vale, ahí van. Introduce cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre.
• Peasouper: Niebla en todos los escenarios • Buttonbash: Aceleramos machacando los botones. • Heliumnick: Cambia la voz del copiloto. • Directorcut: Permite "jugar" con las repeticiones. • Moreoomph: Motores con el doble de potencia. • Forklift: Dirección en las cuatro ruedas. • Blancmange: Comienza a jugar en el modo rally o trial y verás que el coche se vuelve gelatinoso.• Nightrider: Conducir siempre de noche, algunos circuitos cerrados están abiertos. Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista. • Kitcar: Activa el Super Turbo. Pulsa Select cuando la barra verde esté llena.

Trucos para Syphon Filter 2

Hola, quisiera trucos para Syphon Filter 2. Me gusta mucho su revista y no me la pierdo, también necesito trucos para Final Fantasy VIII y su respectiva guía porque me perdí algunos números cuando no los conocía.

✉ Antonio jose figueroa

Ahí van los truquitos de *Syphon Filter 2*:
• Más difícil todavía: En la pantalla del título presiones simultáneamente la siguiente combinación: ↑ + **SELECT** + **L1** + **R2** + ■ + ● + ✖.La imagen saltará directamente al juego y verás la confirmación en la parte inferior de la pantalla.
• Saltar de nivel: Pausa el juego, ilumina la palabra MAP y pulsa: → + **L2** + **R2** + ● + ■+ ✖.(simultáneamente). Cuando accedas al menú de opciones verás que ha aparecido una nueva: "Cheats". Entra y podrás pasar de nivel. Por cierto, este truco no funciona si has activado el truco anterior.
De *Final Fantasy VIII* no hay trucos, pero la guía aparecerá publicada en el próximo número de PlayManía Guías y Trucos que está disponible en el quiosco desde el 24 de abril.

Sno-Cross Championship

• Ver la Demo del juego:
Desde el menú principal, mantén pulsado el botón **R1** y realiza la siguiente combinación:
↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.

• Conducir un Kart:
Desde el menú principal, mantén apretado el **R1** y pulsa:
→, →, ←, ←, →, →.
Suelta ahora el **R1**, y si lo has hecho bien, la pantalla hará un extraño. Cuando empiece la carrera, tendrás un Kart.

• Pista de verano:
Desde el menú principal, mantén pulsado el botón **R1** y realiza la siguiente combinación:
▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲.
Selecciona la pista de Calgary para correr sobre la verde hierba.

• Pista de dibujos animados:
Desde el menú principal, mantén pulsado el botón **R1** y pulsa la siguiente combinación antes de soltarlo:
→, ↑, ←, ●, ▲, ■.
Selecciona la pista Kiruna para correr en un escenario con gráficos de dibujos animados.

• Correr con una ATV:
Desde el menú principal, mantén pulsado el botón **R1** y realiza la siguiente combinación de direcciones:
↑, →, ↓, ↑, →, ↓.

• Todas las ligas, pistas y motos:
Desde el menú principal, mantén pulsado el botón **R1** y pulsa rápidamente la siguiente combinación:
↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.



Spyro: El año del Dragón

Todos estos trucos se introducen pausando el juego en cualquier momento de la partida.

• 99 vidas:
R2, L2, R2, L2, ↑, ↑, ↑, ↑, ●.

• Monopatín calamar:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ■, ●, ■.

• Puntuación extra:
●, R1, ●, L1, ●, R2, ●, L2, ●.

• Modo de juego fácil:
●, ■, →, ←, →, ■, ●, ✖.

• Modo de juego difícil:
●, ■, →, ←, →, ■, ●, ■.

• Ver los créditos del juego:
←, →, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
Cuando acaben los créditos tendrás que volver a empezar el nivel en el que estés cuando terminen de salir los créditos.

• Spyro en 2 dimensiones:
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.
Para deshacer este truco, vuelve a introducirlo.

• Spyro Cabezón:
↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.
Para deshacer este truco, vuelve a introducirlo.

• Spyro de colores:
Introduce estas combinaciones en función del color que quieras que adquiera Spyro. Para que el dragón vuelva a la normalidad, vuelve a introducir el mismo código, pero sustituye el último movimiento de la combinación por alguna de estas direcciones: ← o →.

Spyro Negro: **↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.**
Spyro Azul: **↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖.**
Spyro Verde: **↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▲.**
Spyro Rosa: **↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ■.**
Spyro Rojo: **↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ●.**
Spyro Amarillo: **↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.**

TOY STORY RACER

• Salida rápida:
Comienza una carrera en cualquier modo. Cuando veas que el mono amarillo en las luces de salida se enciende, pulsa y mantén apretado el botón ✖. Sigue apretándolo cuando la carrera empiece y saldrás con un pequeño turbo que te dará algo de ventaja.





Luchar con Elaine en Koudelka

Hola, tengo el juego *Koudelka* y no sé cómo luchar con Elaine ya que cuando aparece de dentro de la flor me mata directamente. Cuando voy a entrar en la cúpula aparece un diálogo diciendo que he perdido el collar pero tengo una máscara y no sé para qué sirve porque no la puedo utilizar (no he matado a la Gárgola). ¿Me podrías decir qué tengo que hacer?

✉ Ana Belén (Tenerife).

El problema es que estás "disfrutando" del final malo. Si no coges el collar, que está en la Fuente de los jardines de la Iglesia (donde te enfrentas a la gárgola), no puedes acceder al final "menos malo", que es donde luchas realmente con el enemigo final.

Y tras el pulpo de TR Chronicles, ¿qué?

Tengo una duda sobre el juego de *Tomb Raider Chronicles*. Me encuentro en el Mercado de Trajan, ya he matado al pulpo metálico y he cogido la rosa que estaba tras éste. ¿Qué hago ahora? ¿A dónde voy?

✉ Un desconocido

Bueno, vamos a centrarnos. En la zona donde aparecía el pulpo tienes dos posibilidades, una es ir hacia la máquina roja y otra es avanzar justo en dirección contrarias, donde aparentemente no hay nada. Ve hacia allí y verás en el suelo una especie de rejilla. Colócate justo enfrente y dale al botón de acción. Así levantarás la tapa y podrás descender. Si te fijas bien verás que la zona que sobresale del suelo, una especie de parapeto, es parte de las escaleras que Lara utilizará para subir y bajar de esa zona.

El emblema de la Estrella de Resident Evil

Me falta una llave y un escudo para entrar en la mansión helmet. ¿Dónde puedo encontrar el escudo? Tenemos el del sol, el del tigre y el de la luna.

✉ Carmen

Te falta el escudo de la Estrella que está en la sala de los cuadros. Tienes que pulsar los interruptores de los cuadros siguiendo el orden natural: el recién nacido, el niño, hombre joven, hombre de mediana edad y anciano. Con estos 4 "Crest" tienes que ir a un pasillo con plantas donde aparece un perro y colocarlos en el marco que hay a la izquierda de una puerta metálica. No sabemos que llave te falta... como no nos des más pistas....

Guía Final Fantasy IX

Hola playmaníacos, os quería preguntar, si vais a sacar una guía del Final *Fantasy IX*, y si es así, para cuándo.

✉ Enrique Ropero

La guía completa de este juego, 76 páginas con todo, todo, la hemos publicado en nuestra revista hermana PlayManía Guías y Trucos número 8. Si ya no la encuentras en el quiosco, pero estás interesado en ella (te aseguramos que es la caña), puedes solicitarla a nuestro departamento de números atrasados y suscripciones.

El puzzle del agua de RE3

Tengo el *Resident Evil 3* y estoy atascado en la fábrica abandonada, en la parte donde tengo que poner la muestra de agua. Esto ya lo he hecho, pero después paso a un puzzle donde tengo que verificar la muestra, con opciones A, B, C, y no encuentro la solución, ¿Cómo se ordena?

✉ Walter Godoy (Argentina)

Debes mover tres filas de colores para conseguir, con su suma vertical, que la línea resultante sea idéntica a la de arriba. La solución es aleatoria, pero no es demasiado difícil. Procura ajustar los huecos en lugar de los trozos coloreados para lograrlo más rápido.

Ayuda para Medal of Honor

Hola, sois la mejor revista pero como eso está muy usado... ¡¡Necesito trucos para *Medal of Honor*!!

✉ Lorena (Madrid)

Del primer *Medal of Honor*, ¿verdad? Pues ahí van. Tienes que introducir estas palabras como si fueran passwords y esperar a que aparezcan unas luces verdes que te confirmarán que el truco funciona. Algunos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos, así que no te olvides de visitarla y de desactivar después los que no necesites.

- Primera medalla y un nuevo truco: DENNISMODE.
- Disparo rápido: ICOSIDODEC.
- Armas infinitas: BADCOPSHOW.
- Invencibilidad: MOSTMEDALS.
- Reflejo de disparo: GOBLUE.
- Modo de juego secreto: CAPTAINDYE.



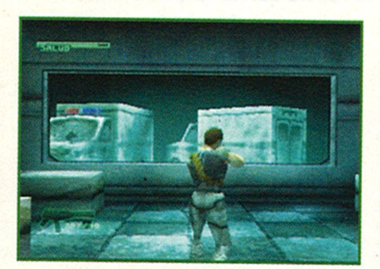

MDK 2
ARMAGEDDON
PlayStation 2
MDK 2 ARMAGEDDON
BIOWARE
INFINITY ENGINE
Interplay
ACCIÓN DE ALTO NIVEL
GIANTS
CITIZEN KABUTO
PlayStation 2
GIANTS CITIZEN KABUTO
PLANET MOON STUDIOS
Interplay
PlayStation 2
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60
Distribuido por:
Virgin INTERactive



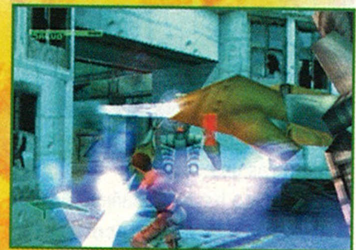
C-12
Resistencia final

Para expulsar de una vez por todas a los alienígenas de nuestro planeta, y tras unirnos a la Resistencia, hemos realizado una guía donde te desvelamos todo lo necesario para que puedas acabar con esta plaga para siempre. ¿A qué esperas? ¡¡Únete a la Resistencia!!

01. Comienza la aventura

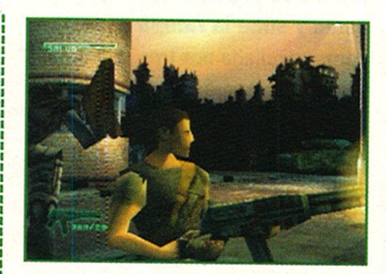


Eres **Riley Vaughan**, un valioso miembro de la resistencia humana y única esperanza de la humanidad. **Tu primera misión consistirá en buscar el puesto avanzado de la patrulla desaparecida**: Camina por la calle en la que te ha dejado el avión de transporte. Pasa por debajo del **remolque** del camión que hay un poco más abajo y luego ve hacia una **puerta de garaje** que hay a la derecha. No te acerques mucho a ella, porque dos cyborgs la derribarán y caerá sobre ti si andas en sus proximidades. Elimínalos con la espada y pasa al interior del **garaje**. Coge la **ametralladora** (tu primer arma de fuego) y sigue hasta salir de nuevo a la calle. Ve hacia la izquierda y un poco más adelante encontrarás un **cruce**. Si intentas ir hacia la derecha, aparecerá un planeador enemigo y derribara una torre que te cortará el paso. Por eso tendrás que ir a la **izquierda**, eliminando con un tiro



Al principio de tu aventura sólo dispondrás de una Espada de Energía.



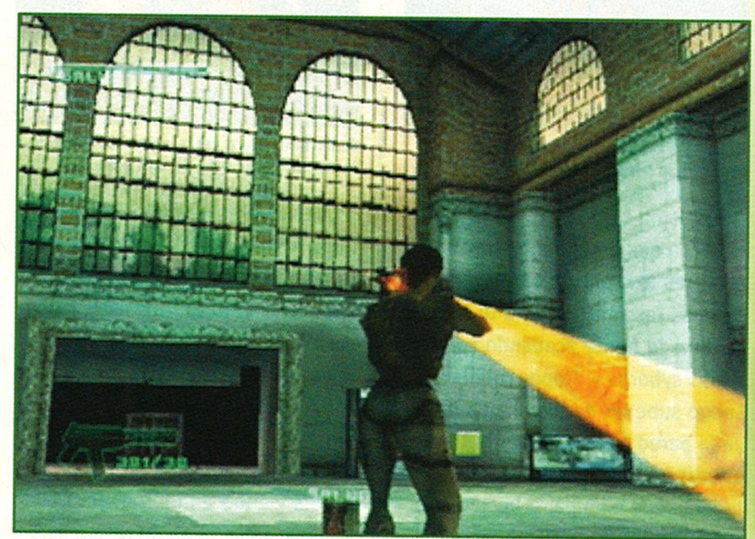


en la cabeza a los cyborgs que veas desde lejos. Corre ya tranquilo por esa calle hasta que veas la entrada a la **"Train Station"**.
Si miras tu inventario verás que te han añadido una **nueva misión**, que no es otra que **restaurar la energía al tren**. Nada más entrar, te atacara un cyborg de frente. Elimínalo y luego encárgate de los dos francotiradores que hay en los ventanales de enfrente y de los lados, en lo alto. Tras despejar la zona, entra a la sección de los **andénes** de la izquierda. Allí **recibirás un mensaje sobre la cercanía de un escudo alienígena**. Cógelo, **está junto al tren**. Da media vuelta y sal a la calle por la única salida que existe. Enfrente verás una **caja metálica** cerca de una escalerilla. Empújala hasta pegarla a la escalera y luego ayúdate con ella para encaramarte a la escalerilla y llegar a la pasarela superior. Camina por ella y verás como la sección en la que estás



Aquí aprenderás a mover cajas como ésta. Lo harás multitud de veces.





cede y un **cable de alta tensión** cae a su lado. Una vez en el suelo, hallarás la **entrada al edificio** que buscas justo a la derecha. Acaba con el robot que te espera dentro y coge las **balas**. Al fondo verás los **controles de los generadores** (dos botones amarillos). **Pulsa una vez el de la izquierda y luego el de la derecha**. De esta forma habrás cumplido el objetivo de restaurar la energía al tren. Deshaz tu camino y antes de subir a la pasarela para volver a la estación, **dispara a la caja de fusibles** que hay sobre el remolque para que al pasar junto al cable de alta tensión no te dañe. De vuelta en la estación, elimina a los dos robots que te esperan y **salva la partida** si quieres.
Ahora **monta en el tren** que hay en los andénes para comenzar tu viaje por los túneles de la ciudad. Para esquivar los chorros de vapor que entrarán por los cristales, agáchate y ponte en su mismo lado. Sal del vagón y baja a una zona inferior donde encontrarás a un **soldado gravemente herido**. Como no podría ser de otra forma, tu moral te obliga a buscarle un **botiquín**. Continúa y entra al **complejo médico**. Dos cyborgs te atacarán desde detrás de dos columnas un poco más adelante. Tras acabar con ellos, la puerta del final del corredor se abrirá. Entra con el arma preparada porque otro cyborg, en esta ocasión con un potente lanzacohetes, te espera a la izquierda, tras un mostrador. Cuando lo elimines, podrás coger la **tarjeta llave** que usarás más tarde. Entra en la sala contigua y coge el **medikit** que hay sobre una camilla. Regresa junto al soldado y dáselo. Éste te entregará **otra tarjeta llave. Ve a la habitación del mostrador y usa esta última tarjeta en la puerta metálica que hay a su izquierda. Dentro hallarás balas y un kit de salud. Sal y usa la tarjeta llave alienígena en la puerta energética frente al mostrador**.
Ya en el exterior, camina de frente y elimina a dos robots que hay en la siguiente calle, junto a unas escaleras. **Recoge el escudo que hay cerca del coche volcado y salva la partida** si quieres. Sube por las escaleras y desde ahí **dispara a unos barriles de combustible** que hay más adelante. Lograrás que dos patrulleros caigan con la explosión. Baja y sigue de frente hasta que veas un montón de piedras taponando un camino. En ese momento se te dará **otro objetivo más: buscar el detonador y los explosivos**.
Ve a la izquierda y cruza una **valla**. »


El uso de las ametralladoras de la resistencia será imprescindible.


Acostúmbrate a estas máquinas porque te encontrarás más de una y de dos.

» Oirás como tus superiores te explican que en esa zona **hay rehénes atrapados** a los que deberás rescatar. Prepara tu rifle y camina de frente acabando con varios cyborgs y "topos robots". Luego sube las escaleras que hay en la pared tras destrozar el **"coral alienígena"** con tu sable. Allí tendrás que eliminar a unos tres o cuatro androides para poder hacerte con una **tarjeta llave**. Usa el **cañón** que hay en el borde de la azotea apara eliminar rápidamente y sin problemas a los cyborgs que parezcan en la zona inferior. Luego **baja y recoge otra tarjeta llave**. Usa la primera de ellas en la **puerta azul**, tras romper el coral y luego entra. **Hallarás a los civiles** que buscabas. Sal y ve al lugar por donde entraste para **usar la otra tarjeta en la valla láser** que cierra el paso. Tras esto, los civiles saldrán de su refugio y te darán **explosivos**. Abandona esa zona y **salva la partida**.

Sigue por esa calle (las de los tanques) eliminado a un par de robots y entra en un **garaje**. Tras eliminar toda signo de resistencia en esa planta, **encontrarás al comando desaparecido** pero antes de largaros de ahí, tendrás que liberarlos. Camina un poco por esa planta y un cyborg saldrá de detrás de una puerta. Acaba con él, entra por ella y sigue por ese corredor hasta llegar a otro nivel. Elimina a otro robot y recoge la **tarjeta llave** que dejará caer para luego ir hacia la pared que tiene dos rampas que conducen a otro nivel. **Usa el panel** que hay en la pared **y sube la rampa** hacia otra zona patrullada por tres robots de vigilancia. Tendrás que llegar hasta la pared opuesta sin ser visto, ocultándote detrás de los coches y columnas pero sin destruirlos. Cuando lo consigas, salta por encima de las piedras, atraviésalas y llegarás al nivel donde estaban encerrados los soldados. **Usa la tarjeta llave alienígena en el panel de control y te darán el detonador tras liberarlos**. De esta forma **habrás completado otros dos objetivos**, obtener explosivos y liberar comando. **Vuelve a las calles y usa el detonador y los explosivos en las rocas que taponaban el camino que viste al principio**. Procura **salvar la partida** (ya verás por qué lo decimos) y sigue por ese camino escuchando la advertencia que se te da por radio. Más adelante te encontrarás con tu **primer tanque de transporte y asalto**, una temible máquina fuertemente armada y muy resistente. Como habrás podido ver en la escena introductoria, **hay una ametralladora en la parte superior izquierda**.

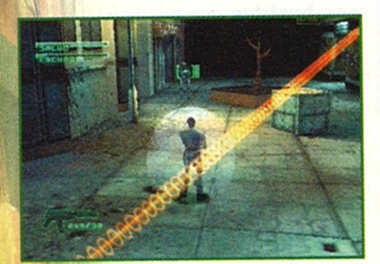
Lo que tienes que hacer ahora es correr hasta ella activando tu escudo para minimizar los daños y usarla contra el tanque mientras esquivas en la medida de lo posible sus misiles y el láser.





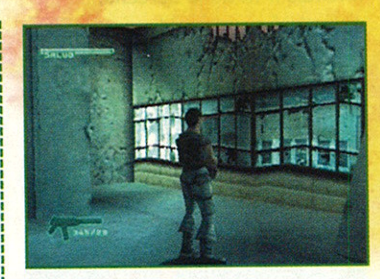
02. Hacia el complejo médico

Cuando termines de recibir las malas noticias, **se pondrán a tus ordenes un par de soldados que te vendría muy bien proteger de las hordas de enemigos hasta llegar al polvorín, ya que es una de tus misiones. La otra misión será encontrar el implante del general Hammond**. Avanza por la calle principal poco a poco eliminando a todos los cyborgs que te salgan al paso. En las ventanas de algunos edificios hay **francotiradores** que podrás eliminar fácilmente con una de tus **granadas. No olvides registrar todos los edificios** ya que en su interior podrás recoger algo de **munición** y algún **botiquín**. Procura no perder de vista a tus hombres en ningún momento, ya que a veces te sorprenderán por la espalda varios cyborgs que pueden acabar con ellos si no te pones las pilas.


Los francotiradores te estarán esperando en las azoteas y lugares elevados.


Una de las maneras de acabar con estos trastos es usar el lanzamisiles.





Si los soldados mueren, coge la tarjeta llave que lleva uno de ellos. Si logras salvarlos te abrirán al final la puerta de un almacén (donde podrás hacerte con un lanzacohetes AV-40) y te darán la tarjeta llave.

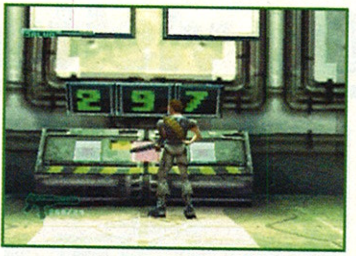
Sal al exterior y al final de la calle, a la izquierda, encontrarás una **puerta en la que usar tu tarjeta llave**. Entra, **salva la partida** y luego continúa. Saldrás a una zona abierta con vallas. Camina con cuidado y al fondo verás una **torreta automática** bastante dañina. Desde la distancia, **usa el lanzacohetes** para volar su sistema de control y así poder respirar tranquilo. Si no tienes el lanzacohetes, tendrás que acercarte bastante más y usar la ametralladora, con el peligro que esto conlleva, claro. Déjate caer a la zona inferior y acaba con un par de robots en el suelo y con un tercero en la zona superior (del que podrás obtener el **lanzacohetes** si no lo tenías ya).





Corre y sube por las piedras hasta la torreta a la que disparaste hace un momento. En ese instante aparecerá otro de esos temibles **tanques** para complicarte aún más la existencia. **Usa la ametralladora de la torreta para destruirlo** y luego baja. **Acércate a los cuatro botones que hay en la pared y mira los códigos de entrada en tu inventario. Tienes que pulsar los botones hasta que tengan el mismo color que en esos códigos, es decir, rojo, verde, azul y amarillo.** Si lo haces bien, abrirás la **compuerta** de la derecha. Pasa por ella y **salva la partida**. Avanza por los túneles acabando con los robots de vigilancia antes de que pidan refuerzos o se complicará mucho la cosa. En la siguiente sección, tendrás que esquivar con mucho cuidado unos **sensores láser** para que la puerta que hay al final del corredor no se cierre y puedas continuar. No tengas prisa y "juega" con la cámara para buscar el mejor ángulo de visión Cuando llegues al **hangar**, tendrás que lidiar con varios cyborgs y con una ametralladora automática. Tras librarte de ellos, ve rápido a la **garita** que hay junto a la **ametralladora** y fríe a tiros al robot que la controla. Ahora **podrás usarla tú mismo para deshacerte del tanque** que aparecerá en ese momento. **Tras la comunicación, te encargarán que alinees la antena del complejo.** Pasa al **hangar dos** por la puerta del otro extremo y verás una **garita donde salvar la partida y obtener salud.** Observa los paneles y monitores que hay alrededor tuyo y verás un **número de tres cifras (297).**

Sal y entra por la primera compuerta que hay a la izquierda. Saldrás a una enorme estancia con la **antena** en la zona central. Frente a la puerta por la que has salido hay un panel que la alinea, pero necesitas introducir las **coordenadas correctas.** Baja ahora por la rampa y aniquila a todos los cyborgs que veas. **Verás otro cuadro de mandos con tres botones y tres paneles con números. Para**



Ajusta primero la cifra de la izquierda, luego la de la derecha y se acabó.



introducir las coordenadas correctamente, primero ajusta la primera cifra de la izquierda y luego la de la derecha, y así la del centro se ajustará sola. Luego sube y alinea la antena mediante el botón de la mesa de mandos para cumplir otro objetivo más.

Sal al hangar anterior y entra por la siguiente puerta para llegar al **complejo médico.** Cuando entres, gira a la derecha eliminado a todos los cyborgs con los que te topes y en el siguiente pasillo gira a la izquierda (observa la puerta que hay a la derecha, pero no entres todavía). Llegarás a una gran sala con dos **ascensores** con las puertas abiertas y dos bloques metálicos. Por los huecos de los elevadores irán saliendo androides voladores de vez en cuando así que lo mejor que puedes hacer es taponarlos, empujando los bloques hacia ellos. Luego sigue de frente hasta entrar a una sala con un cartel pone **"Criolab".** Dentro hay dos **soldados** que **te darán detalles sobre el implante** que buscas. Date la vuelta y verás **tres interruptores.** Pulsa el de la izquierda y el del medio para darle toda la energía



Lo mejor que puedes hacer es taponar esa puerta. Así estarás más tranquilo.



necesaria al criotubo correcto (sólo debe quedarse la luz de la izquierda encendida). Luego ve hacia el fondo de la sala y saca el criotubo del medio. Déjalo ahí de momento y sal a la anterior sala, a la de los ascensores. Gira a la derecha y sigue hasta otra estancia grande con una enorme puerta metálica con un lector de tarjetas. Vuelve a tomar el camino de la derecha y estarás en una sala con camillas. Coge la **llave del almacén** que hay en un rincón y luego úsala en la puerta que hay en la pared opuesta. Coge el **ítem de salud** y da media vuelta hasta la puerta que viste en un pasillo al llegar al complejo médico. Pasa ahora por ella y estarás en una sala con ordenadores y una cristalera a la izquierda. Ve a la izquierda, a la zona más oscura y coge unas **granadas y otra llave de almacén.** Ve al otro extremo de la sala y coge **balas.** Al fondo hay tres módulos quirúrgicos, de los cuáles sólo el de la derecha está operativo. Regresa a la primera sala que visitaste y usa la llave del almacén en la puerta pequeña gris. Encontrarás una **"salud alienígena"** y un **escudo.**

Vuelve a por el criotubo del general Hammond del Criolab y llévalo a la sala de los módulos quirúrgicos para meterlo en el de la derecha. Tras unos segundos, **obtendrás el implante** que te era requerido en uno de tus objetivos. Visita a los soldados del Criolab para que te den una **tarjeta llave** y usarla en la puerta gris grande que viste en la otra gran sala ovalada.

03. De visita en el búnker

Nada más entrar se te encargará **otra misión: restablecer la corriente al búnker**. **Salva la partida** y acaba con los androides que hay en este hangar, especialmente al que va armado con un lanzacohetes. Luego sube por escalerillas que hay en una de las paredes y sigue adelante, ignorando la ametralladora porque no funcionará sin energía. Avanza un poco más por el pasillo y elimina a dos robots. Esquiva unos **sensores láser** en mitad del corredor si no quieres que se cierre la puerta que hay al fondo. Más adelante encontrarás la **sala de las bobinas**. Acércate y verás **5 botones**.


Esos son los generadores que debes poner en marcha. Una tarea sencilla.

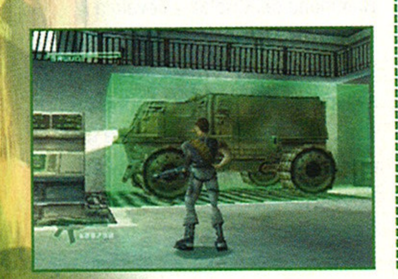
Pulsa primero los 4 de ambos lados y luego el del medio para restablecer la corriente en el búnker. Sal y continúa por el pasillo a la izquierda hasta llegar a otra sala. Acaba con los cyborgs que vayan saliendo de una compuerta a la izquierda y ve hacia el fondo. El paso a la siguiente sala está cortado por una barrera láser, pero si destruyes los dos interruptores que hay a ambos lados de ella, se desactivará. Sigue las instrucciones de tus superiores. La terminal del escáner que buscas está a la derecha, tras la **mampara de cristal**. **Usa el implante** en ella y comenzará una cuenta atrás. Tienes que volver hasta el hangar inicial de esta zona en menos de dos minutos, aunque no debes preocuparte, porque es tiempo más que suficiente.


Procura acabar con tus enemigos desde la distancia. El riesgo así será menor.


Antes de nada, busca la forma de desactivar las barreras láser.

04. Despejando la zona

Asómate un poco a la puerta que da a otra zona del exterior y elimina al cyborg que hay tras las cajas a la izquierda. Ve por el lado derecho sin que te detecte el centinela que hay tras la valla. Desde esa posición elimina a otro cyborg que hay escondido tras unas cajas más adelante. Olvida la puerta de la valla, necesitas una tarjeta llave que aún no tienes. Sigue de frente hasta llegar a una **plataforma circular con escalera**. Gira a la derecha y elimina a otro enemigo. Corre hacia las cajas que hay al fondo porque un par de ametralladoras en lo alto te harán pulpa. **Activa tu escudo** y corre de frente resistiendo su fuego hasta caer en un gran zanja. Ve a la derecha por ella hasta una escalera (en el mismo lado que las ametralladoras). Sube y entra en el edificio cercano.



Elimina a dos cyborgs y manipula el **panel de control** que hay en el otro extremo de la sala para **desactivar una de las dos torretas**. Sal por la puerta cercana a ese panel con el escudo activado. **Entra en el edificio de enfrente y haz lo mismo con el panel de control.** Sal y retrocede hasta estar cerca de la plataforma circular. Acércate a una de las **puertas marrones** y se abrirá. Pasa y conocerás a unos **miembros de la resistencia que te pedirán que repostes su camión**. Recoge la **batería portátil** que hay en la esquina y luego entra en la sala adyacente donde encontrarás dos cyborgs guardianes. Tras eliminarlos, Vaughan saldrá a hablar con los rehénes por sí solo, pero **debes volver a esa estancia y usar la batería en la terminal que hay junto al camión y luego pulsar el botón**. Una sección metálica se levantará y verás la **llave de la verja**. Sal al exterior y aparecerá una aeropatrullera, lanzando cyborgs. Ve a la terminal de control de alguna de las torretas de antes y reparte plomo hasta que la destruyas. Regresa a la valla para usar la llave. Tras ella encontrarás la **lata de combustible** que necesitas, así que **ve hacia el camión y úsala en su depósito**.




Aunque dispones de un escudo, con esas ráfagas tu protección durará muy poco.




Tendrás que llenar el deposito del jeep. ¡Con lo cara que está la gasolina!

Ahora tienes que **reconstruir el puente que hay en la zanja** para que el camión de la resistencia pueda cruzarla. Ve a la zanja en la que ya estuviste y luego hacia el extremo derecho. Hay dos escaleras, una de las cuáles lleva a la caseta de una de las torretas. Sube por la otra y verás, junto a unas vallas, una **caja** que puedes **arrastrar hasta la zanja**. Ahora tendrás cerca de las escaleras **dos cajas que tendrás que empujar hasta el puente que hay en el otro extremo y que junto a una tercera caja que hay allí colocada, formarán un puente provisional**. Ve al garaje y los miembros de la resistencia escaparán abriendo la valla que bloqueaba la salida de esa zona de la ciudad. Sal por esa valla a pie.

05. En el centro comercial

Tras escapar de varios aeroplaneadores, quedarás encerrado en la entrada de un **centro comercial**. Como ya habrás visto, la estancia está llena de **cámaras**, que si te detectan **activarán un cañón** en la zona central que empezará a escupir plomo a diestro y siniestro. Ve al fondo con cuidado y sube por las **escaleras mecánicas** de la derecha para **salvar la partida**. Luego baja y sube por las de la izquierda si quieres hacerte con un **kit médico**. Vuelve al suelo y verás que en la pared de la derecha hay un **boquete** por el que puedes pasar a una habitación contigua. Allí te espera una pequeña ametralladora adosada a la pared que deberás destruir rápidamente. Luego **empuja la caja** que hay en mitad de la pared hasta que quede debajo de una entrada al **sistema de ventilación**. De las dos direcciones por las que puedes seguir, ve por la **izquierda** hasta salir a otra habitación. Un mensaje de tus superiores te hablará de unas esporas alienígenas. Salta al suelo, acaba con dos cyborgs y **coge las esporas amarillas y azules de las incubadoras y el kit médico de la mesa**. Vuelve al conducto de ventilación usando otra caja y otro mensaje te informará de la utilidad de las distintas esporas alienígenas. Ve a la derecha pasando la habitación anterior. Cuando puedas gira a la derecha. Verás una **valla** delante bloqueando tu camino. **Combina las dos esporas** y obtendrás un potente ácido que derretirá el metal. Avanza hasta otra sala donde está la **llave del ascensor** que hay en la entrada del centro comercial y una puerta de cristal azul que no puedes abrir aún. Pega la caja a la pared y ve por el otro conducto de ventilación hasta una sala vigilada por tres robots. Acaba con ellos, abre la compuerta que da a la entrada del centro y sal. Ve al **ascensor** y usa la llave. En la planta baja, hay dos caminos por los que continuar. Ve por el izquierdo y acaba con un cyborg para entrar en una estancia que hay al fondo a la derecha. Dentro hay dos cyborgs, uno de ellos con un lanzamisiles. Al fondo hallarás los **códigos de desactivación del sistema de seguridad del centro comercial**. Da media vuelta y toma el otro camino, hacia el otro extremo del corredor. Tras esquivar una cámara, entra en otra estancia donde conocerás al **encargado de la red de seguridad del edificio** que, tras una charla, **te dará la llave maestra**. Te dirá que necesitas unos códigos de desactivación, que son los que hemos cogido en la anterior sala. Ve a la estancia donde viste la **puerta de cristal azul** y usa la llave maestra para entrar en una sala con un aire acondicionado tan potente que si estás mucho tiempo en ella, tu salud bajará. Verás **cuatro interruptores** que al pulsarlos cambiarán de color. Para desactivar el ordenador central forma esta combinación: **rojo, verde, rojo, azul**. Ahora las defensas del centro comercial se desactivarán y podrás salir de ahí tranquilamente por la entrada del centro comercial.


Procura entrar por ahí sin que te descubran las cámaras de vigilancia.


Usa las esporas para crear un potente ácido y derretir la reja sin problemas.



06. Colándose en la base enemiga

Nada más salir a la calle, te atacarán dos cyborgs. Antes de seguir por la puerta que hay frente al centro comercial, ve hacia el fondo de la calle y gira a la izquierda. Verás una gran **grúa** paralizada por "coral alienígena". Usa tu espada para destruirlo y ahora ve hacia la puerta que hemos mencionado antes. Desciende por las escaleras hasta que des con la **Doctora Carter**, que te encargará varios **objetivos** más: **reunirte con un soldado y asaltar un fuerte alienígena**. Recibirás una **llave** que usarás dentro de muy poco. Da media vuelta y ve hasta la entrada a este edificio y, antes de salir, mira a la izquierda para ver una puerta en la que usar tu última llave. Sube por las escaleras que hay tras ella y llegarás a la segunda planta, donde hallarás los **controles de la grúa** que liberaste antes. De los **dos botones** que hay, **pulsa el de la derecha** para que la grúa se desplace hacia ese lado. Sal por la puerta que hay junto al panel de mandos, a una especie de terraza, y monta en el **cesto metálico** que transporta la grúa. Desde ahí elimina a un francotirador que hay encima a la izquierda. Camina de frente hacia el otro edificio y entra. En la primera habitación hay un **bloque** que tendrás que arrastrar hasta el cesto y en la segunda, un cyborg y un **kit de salud alienígena**. Pulsa el **botón izquierdo** del panel de mandos y la grúa transportará el bloque hacia ese lado. Pégalo a un borde para subirte a él y llegar a unas escalerillas que hay en el edificio, más arriba. Entra en la sala de enfrente y acaba con un robot. Sube las escaleras hacia la **azotea**.




Usa tu espada alienígena para destrozar el coral que inmoviliza la grúa.


Esta es la Doctora Carter, a la que tienes que dar las gracias por tu implante.

07. Intruso



Nada más empezar, aparecerá un **aerodeslizador**. Coge el **paquete de cohetes** que hay en un rincón y acaba con él. Al destruirlo una columna metálica caerá del edificio de enfrente al que tú estás, formando un improvisado puente. Ahora, coge el **kit médico** y mira al techo para ver un agujero en él. Usa los bloques de piedra que hay cerca para llegar hasta él y subir al tejado. Cruza el "puente" hacia el otro edificio y elimina a dos francotiradores a izquierda y derecha. Busca un **boquete en el suelo** y desciende por él para luego bajar por unas escaleras. Verás al **soldado** que se te pedía en uno de tus objetivos. **Te pedirá que cortes el suministro de electricidad** para cruzar los cables de alta tensión que hay en el agujero de la pared. Atraviesa la pared hacia la sala contigua para **salvar la partida**. Regresa con el soldado y baja por las escaleras que hay a su espalda. Desciende hasta una estancia con un cyborg y un **bloque metálico**. Acaba con el robot y empuja la caja hasta que esté sobre el charco de agua. Súbete a ella y salta al otro lado con el escudo activado. Luego pulsa el **botón** de la izquierda para dejar al edificio sin energía. Vuelve junto al soldado y pasa por el boquete de la pared y los cables. El soldado te ayudará a llegar al fuerte enemigo usando la grúa de antes.



Procura no pisar el agua que hay en el suelo o recibirás un buen "latigazo".



Tras aterrizar, acaba con un cyborg que hace su ronda por la pasarela de fuera. Camina por ella y ve al fondo del patio, hasta la verja que vigila otro cyborg. Procura que no te detecte la cámara de vigilancia o te atacarán unos robots voladores. Cuando el cyborg de la verja te vea, saldrá de detrás de ella y te atacará. Elimínalo y coge la **llave de la entrada**, que tendrás que usar en la puerta de esa misma valla. Avanza de frente para pasar por el **corredor lleno de tuberías** que despiden vapor hirviendo. **Usa los dos contenedores para taponar las aberturas.** En la siguiente explanada encontrarás un **campo de minas**. **Usa tu visor** y sabrás donde están situadas. Camina despacio, eliminando las torretas lapa que encuentres en la pared de la izquierda. Tras superar esta zona, sigue despejando la zona de enemigos por el único camino posible. Mediante una animación, verás el método de descarga de los extraterrestres y te informarán que ya está listo el transporte que te sacará de ahí cuando recuperes el generador. Baja por las escaleras de la izquierda y cruza el patio, procurando que las cámaras no te vean (si te ven te atacarán unos androides). Sube por las otras escaleras y métete en la **caseta** de la derecha. Elimina al cyborg que pulsa el **botón** y observa

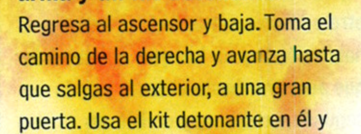


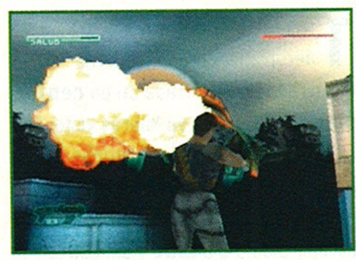
Usa las cajas para bloquear las toberas que expulsan el vapor y poder seguir.



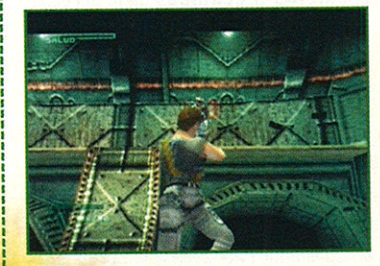
por la ventana como el androide de transporte espera delante de la puerta del almacén a que pulses el botón que hay en esa caseta para abrírsela. Cuando lo presiones, salta corriendo por la ventana y cuélate en el almacén detrás de él.

Acaba con otro cyborg y **salva la partida**. Sube a la pasarela superior y asciende por las escaleras de la izquierda. En el siguiente pasillo, ve primero a la derecha para librarte de dos androides de vigilancia, luego da media vuelta y monta en el **ascensor**. Nada más salir de él, te enfrentarás a dos robots. Acaba con ellos y entra en el siguiente corredor donde serás desinfectado antes de pasar a la siguiente estancia. En ella hay dos cyborgs que tendrás que eliminar. Luego pulsa uno de los **mandos** que hay en las paredes y se activarán en la zona central unos rayos de energía que rebotan sobre unos bloques móviles. Tendrás que empujar uno de estos dos **bloques móviles** para que el rayo enfoque a la torre que hay junto a la valla, en la zona central. Así se romperá el cristal que protege el **generador** que estás buscando. Sácalo de ahí y **empújalo al hueco** que hay en la valla hasta que caiga a la cinta transportadora de más abajo. Tras esto recibirás una comunicación de tus superiores diciéndote que ya tienes el transporte listo. Antes de abandonar esa sala, deberás entrar por la otra puerta, la cual lleva, tras librarte de un par de cyborgs, a un almacén donde podrás **salvar la partida y recoger una nueva arma y un kit detonante**. Regresa al ascensor y baja. Toma el camino de la derecha y avanza hasta que salgas al exterior, a una gran puerta. Usa el kit detonante en él y





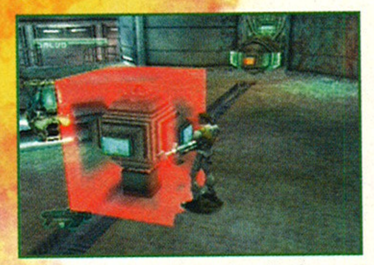
Las aeropatrulleras son un auténtico incordio, como comprobarás tú mismo.



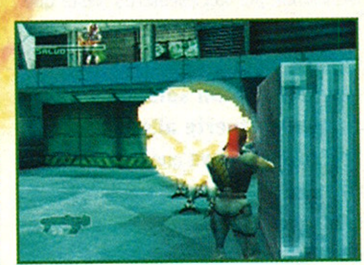
pasa por el boquete.

Una vez en la calle, salva y elimina a un grupo de cyborgs que hay delante. Sigue y cambiarás de calle. Secuestrarán a la doctora Carter y antes de que puedas hacer nada, aparecerá una aeropatrullera y **tres aliens** duros de pelar. Coge los escudos que hay junto a la valla, pero sin pasar al patio. Desde ahí acaba con la aeropatrullera primero y luego, siempre a distancia, a los 3 aliens. Si no lo haces así, la aeropatrullera dejará caer más aliens y la cosa se volverá casi imposible.

Tras eso, acabará la misión y podrás **salvar de nuevo**.



Para recuperar el generador alienígena deberás mover un poco ese...cacharro.



08. Los túneles

Tu objetivo principal es rescatar a la doctora Carter. Recoge el **kit de salud** que hay a tu lado y camina un poco para exterminar desde la distancia a un par de robots guardianes. Luego coge del suelo la **llave de servicio** y abre con ella la puerta que hay más adelante, en la pared de la izquierda. Baja las escaleras y entra en el **cuarto de control** donde un soldado te contará que su unidad no ha vuelto de una incursión en los túneles. Sal por la salida cerca de él y coge los **cohetes, escudo y munición para el láser** antes de seguir por las escaleras. Una vez en los túneles, ve por el único **túnel del metro** que hay. Observa que en la pared de la derecha, un poco más adelante, hay un **cartelito** que indica que ese es el **túnel D**.







Explora todos los rincones para encontrar los cuatro enchufes.

Gira a la izquierda en ese punto para llegar a un **pequeño hangar** donde te espera una enorme araña. Elimínala desde una distancia segura; luego sube y entra. Esquiva a las termitas que pululan por la zona porque son difíciles de matar por su pequeño tamaño. Sube las escaleras y recoge algo de **munición para el rifle, un kit médico, el regulador negro y tres esporas alienígenas** (azul, amarilla y roja). Vuelve al túnel, ve hasta el cartel de la D y sigue a la izquierda. Más adelante verás otros **dos hangares**, uno cerrado y el otro abierto, éste con otra araña y varias termitas. Date una vuelta por él y coge otras **tres esporas**, el **regulador azul** y unas **granadas** en la parte superior. Vuelve al túnel y camina





Hay algunas puertas que no podrás abrir hasta que restaures la energía.

hasta que veas un **cartel con la letra C**. Gira a la izquierda y avanza hasta que veas que quedan dos hangares a los lados. Ve al de la izquierda y coge **otras tres esporas, un kit de salud y el regulador rojo**. Sal fuera y al fondo de ese túnel, junto a una puerta con tela de araña, hallarás el **regulador verde**. Entra ahora en el otro hangar y mata a dos arañas para hacerte con una **batería** y unos **cohetes**. Regresa junto a la letra C y ve por el camino que sigue de frente. Gira a la izquierda y más adelante verás una **letra A**. De los **dos caminos**, ve por el de la **derecha** para **salvar la partida** y hacerte con una **tarjeta llave**. Usa la batería portátil en el lector de la puerta que hay al lado y luego usa la tarjeta llave para entrar. Dentro, a la derecha, hallarás otra **tarjeta llave**. Sube las escaleras y **coloca los cuatro reguladores en las "turbinas" de su color correspondiente**. Ve al **panel** que hay a la izquierda y de los **cuatro pulsadores** que hay presiónalos de la siguiente forma: empezado a contar



Sólo hay una combinación de botones que proporciona la energía adecuada.

por la izquierda, el **segundo, tercero, cuarto y primero**. Harás que la corriente vuelva y los vagones funcionen. Luego sal de ahí y monta en la **vagoneta** que hay a la salida de esa sala. Da marcha atrás hasta que llegues hasta la puerta de otra con la **puerta cerrada**. Ábrela usando la última tarjeta llave que has obtenido y sube las escaleras para descubrir un panel en el que puedes cambiar la **configuración de los raíles** de los cuatro túneles. Cambia las agujas para llegar al principio de la red de túneles subido en la vagoneta:

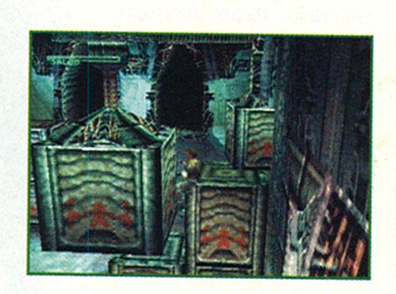


A B C D

Sube en la vagoneta y ve por los túneles hasta que llegues al **hangar** que viste cerrado. Ábrelo ahora pulsando el **botón** de la pared y coge dentro una **arma de plasma alienígena** y varios **ítems curativos**. Vuelve a la vagoneta y ve al final de los túneles. Baja y monta en la vagoneta de enfrente para acabar por esta zona de los subterráneos.

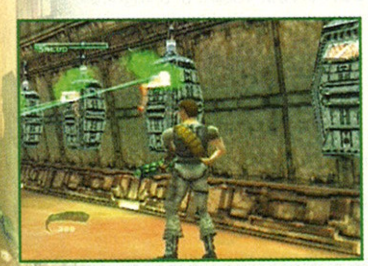
09. El puerto de embarque





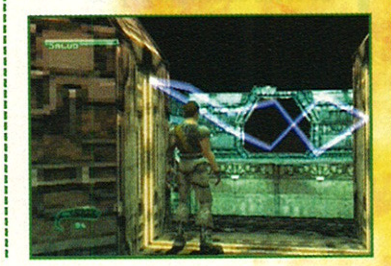
Las cosas se complican y los enemigos son más duros. Es casi imprescindible el **arma de plasma**, ya que es la única que les hace daño. Estás en una enorme estancia con dos aliens a eliminar. Sube al corredor con escaleras que hay delante para cruzar al otro lado de la sala. Pasa por la puerta de la izquierda y sube las escaleras hasta otra estancia con varios enemigos. Hay **varias puertas de embarque con distintos símbolos de colores** y con detectores por las que pasan cajas. Aquí no puedes hacer nada, así que ve por la puerta por la que puedes pasar. Elimina a varios aliens y coge un **perno de seguridad rojo**. »

» A la izquierda hay una cinta transportadora que lleva cajas vacías con una marca pintada (indica hacia que puerta de embarque van). Al lado de la cinta hay un **panel** con el que parar de momento el brazo mecánico que llena estas cajas con carne y conseguir que una salga vacía, pero no pulses el botón todavía. Enfrente verás **cuatro paneles** que podrás activar si insertas el perno de seguridad rojo en el hueco de la pared. Cada panel es de una puerta de embarque. Elige una (la que quieras) y para el brazo mecánico que llena las cajas, cuando se aproxime una con el símbolo de esa misma puerta de embarque. Luego corre a la anterior sala y ve hacia esa puerta. Cuando la caja pase junto a ti, salta dentro e irás a un **muelle de carga**. **Salva la partida** y sigue de frente hasta llegar al **panel de control** que hay en el costado de la nave. Pulsa el **botón** y una **"jaula"** bajará a su izquierda. Púlsalo de nuevo y móntate en ella. Serás llevado a otro lugar. Al bajar, avanza al otro extremo del almacén para salir por una puerta tras acabar con varios cyborgs. Estás en un almacén con varias cajas yendo y viniendo por el techo. A la izquierda de la puerta de entrada (mirando a ella) hay una **rejilla** por la que escalar. Tu objetivo es engancharte en la caja que pasará por tu lado y bajarte en el próximo montón de cajas que pase por tu lado para encaramarte a otra caja que lleve otro camino. **Debes llegar hasta la puerta que hay en el otro extremo de la estancia**.


Apaga la "cadena de montaje" pulsando el interruptor que hay al final del pasillo.

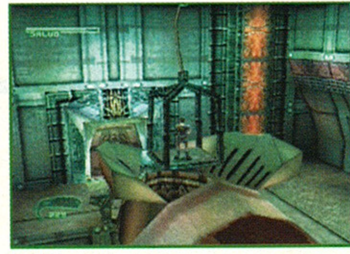


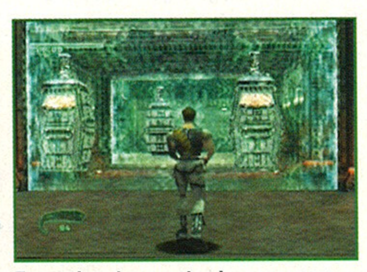
Tras cruzarla saldrás al exterior, a un enorme patio con unas tiendas de campaña y varios guardias. Salta al suelo y acaba con todos. Examina las **tiendas de campaña** que estén abiertas para encontrar **esporas** de colores. Ve a la valla que hay al fondo y busca un tramo de distinto color (**valla oxidada**) donde usar la combinación de esporas corrosivas (amarilla y azul). Elimina a un francotirador que hay en una pasarela a la izquierda y ve por el lado izquierdo de esta explanada, el derecho está plagado de minas. Ten cuidado con los robots topo que hay escondidos y que esperan bajo tierra. Al final de la explanada verás una **reja** por la que subir. Trepa y elimina a un alien. Luego ve al extraño portón y saldrán dos aliens más. Elimínalos y uno de ellos dejará caer el **perno de seguridad azul claro** que podrás usar en el hueco a la izquierda del portón. Antes de pasar mira a la derecha y verás una **caja de madera** que te permitirá subir por un conducto de ventilación. Ambas entradas llevan al mismo lugar pero esta última está menos vigilada. Pasa por el conducto de ventilación y saldrás a una estancia con más aliens. Acaba con ellos y coge la **tarjeta llave** que uno de ellos dejará caer y úsala para eliminar el campo de fuerza de una de las dos puertas. Pasa por ella y verás un bloque metálico y un campo de fuerza. Sube por la escalerilla que hay a la derecha y pasa con cuidado por la parte superior ya que hay rayos. Ya al otro lado verás dos puertas, una a tu derecha (cerrada por un campo energético) y otra al fondo en lo alto. Pulsa el **botón** de la pared que hará desaparecer uno de los campos de fuerza. Vuelve a por el **bloque metálico** que hay más atrás y arrástralo hasta la pared en la que has visto la puerta en lo alto. Sube a él y podrás alcanzarla para llegar a una estancia con una mampara que rodea el techo de una habitación del nivel inferior. Baja por una escalera y acaba con dos aliens para coger una **tarjeta llave**. Sube las escaleras y retrocede a la sala anterior. Usa la tarjeta llave para abrir el campo de fuerza de la puerta. Pasa por ella y saldrás al exterior; elimina a un par de aliens y **salva la partida**. Más adelante tienes dos opciones, seguir por una puerta a la izquierda o intentar abrir un campo de fuerza que hay de frente. Como no tienes la tarjeta llave necesaria, sigue por la **puerta de la izquierda**. En el primer corredor, **esquiva los chorros láser** y pulsa el **botón** que los desactiva. Abre la puerta del fondo, elimina a un alien y ve al siguiente pasillo. Esquiva los brazos mecánicos que transforman a los humanos y verás **otro interruptor** que los detiene. Ve a la siguiente puerta para eliminar a otro alien y visitar un corredor en el que no podrás hacer nada. Vuelve al pasillo de los brazos mecánicos y súbete al que tiene una puerta encima de él. Entra y estarás en un estrecho **conducto**. En el cruce ve a la derecha para llegar a la **sala de los fusibles**. Verás unos **cubos de cristal, son fusibles alienígenas**. A la izquierda hay un **panel de control** que controla un brazo mecánico que se encarga de colocar los tres fusibles que hay tras la mampara el cristal en la posición que queramos. Retira el **fusible** que bloquea la entrada a esta salita de la mampara. Empuja dentro de la pequeña estancia el fusible que está estropeado y coloca el brazo mecánico (con los controles) a la derecha del todo. **Pulsa el botón de intercambio y el de movimiento del brazo** hasta que el fusible estropeado esté a la izquierda del todo. El campo de fuerza de la puerta exterior desaparecerá al hacerlo.




Mediante esos paneles bloquearás los sensores de las puertas de embarque.


Ándate con mucho ojo, esta zona está llena de minas y enemigos.


Podrás montarte en una de sus naves para ser llevado a otro puerto.


Esas vainas transportan humanos para su transformación en malditos cyborgs.



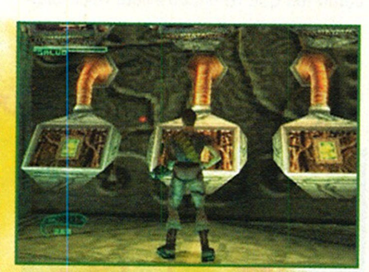
10. Zona de producción

Nada más entrar, verás **tres vainas** a tu izquierda, pasa de ellas y sigue de frente. A tu derecha verás los **tres interruptores** de las 3 vainas. Pulsa el del medio y abrirás la puerta de esa vaina. Entra en ella y descubrirás un **túnel**. Avanza con él y más adelante tendrás la oportunidad de seguir de frente a la derecha. Sigue de frente y salta al suelo en la siguiente sala. Camina un poco y saldrás a una enorme estancia alargada donde **salvar la partida**. A tu espalda, podrás ver al fondo de la sala dos **ascensores** a ambos lados con dos **bloques metálicos** cerca. Ve a el de la derecha y empuja el bloque hasta colocarlo sobre el ascensor. Luego pulsa el **interruptor** que hay cerca de él y corre para montarte y subir a la pasarela superior. Ahora arrastra el bloque hasta colocarlo bajo unas escaleras que hay en la zona central. Sube por ellas y camina por la tubería hasta llegara otra sala. Debajo hay dos aliens que eliminar; baja y coge el **perno de seguridad amarillo**. Sube por las escaleras para regresar a la sala de los dos elevadores. Repite la misma acción con el otro bloque y el otro ascensor y ahora verás dos escaleras hacia las que empujar el bloque. Hazlo hacia la más lejana del montacargas y sube por ella para llegar a otra estancia. Elimina a otros dos aliens y coge el **perno de seguridad rojo**. Vuelve atrás y empuja el bloque bajo las otras escaleras. Sube por ellas y pasa por la salida que queda a la derecha de ti, la más cercana. Baja al suelo, acaba con otros dos aliens y coge el **ultimo perno de seguridad, el verde**. Colócalos en los tres huecos de colores que hay en la pared y pasa por la puerta que se abrirá a tu derecha. Prepara el arma de plasma y el escudo porque te atacarán tríos de aliens, siendo muy difícil acabar con ellos sin sufrir muchos daños. Tras conseguirlo, coge el **perno de seguridad rojo** y ve por la desértica calle hacia la derecha. En la pared de la derecha verás un **portón** con un hueco para un perno de seguridad que todavía no tienes. Enfrente, en un **callejón**, verás un **bloque metálico** (no hagas caso a la entrada que hay en la pared en lo alto, el camino que tomaras es mejor que ése). Sácalo de ahí y empújalo hasta el otro extremo de la calle, donde hay otro callejón similar. Podrás alcanzar una escalera que lleva a varios **ítems** y a un **conducto de ventilación**. Sigue y caerás por un agujero a una explanada llena de aliens. Acaba con ellos y coge el **perno de seguridad azul** y una **tarjeta llave**. Usa ésta en la puerta con campo de fuerza que hay sobre la tubería desde la que has caído y saldrás a la calle de antes. Ve al portón cerrado y usa en el hueco de la pared el perno de seguridad azul. Podrás coger **ítems** y **salvar la partida**. Sal, saca el perno del hueco y regresa a la ultima explanada donde luchaste contra los aliens. **Usa los dos pernos en los huecos** que hay en el frontal de la nave y pasa por la puerta que se ha abierto.



Para abrir esa sala, primero debes obtener el perno adecuado.





De los tres interruptores, sólo el del medio te permitirá continuar.

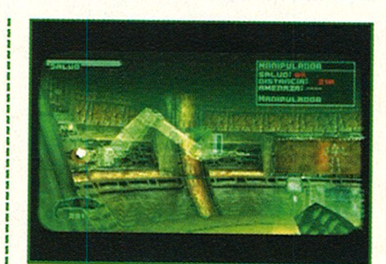


Antes de saltar desde ahí, echa un vistazo a lo que te espera abajo.

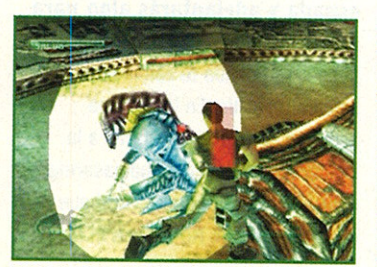


11. El rescate

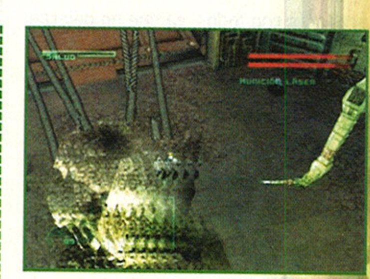
Camina de frente hacia la **puerta cuadrada** y cuando se abra, párate, no pases. Échate a un lado, cubriéndote con el marco de la puerta y acaba con los dos brazos mecánicos que hay en el interior de la sala circular, delante de ti. Si te descubren, te lanzaran un potente rayo que te hará papilla. Una vez hechos polvo, pasa y baja a la zona central. Desde ahí podrás ver un **contenedor con una sustancia explosiva** más arriba y junto a una puerta. Dispárale y volará por los aires la puerta. Sube las escalerillas y entra por la puerta esquivando los chorros de fuego que salen de la pared. Coge la **tarjeta llave** que hay tras la cristalera y baja de nuevo a la zona central. Usa la tarjeta en el lector y pasa por la puerta cuando el campo de fuerza se desactive. Aparecerás en un corredor en el que sólo hay una salida de frente. Pasa por ella y estarás en un pasillo circular con un **punto de salvado**. Empieza a caminar por el corredor y elimina a dos aliens para recoger una **tarjeta llave** y una **nueva arma: el cañón de iones**. Usa la tarjeta en la puerta de la zona central. Tras pasar por ella **verás a la Dra. Carter atada a una extraña silla y un alien**, un poco diferente a los demás, custodiándola. »



Procura destrozar ese brazo mecánico desde bien lejos o lo lamentarás.

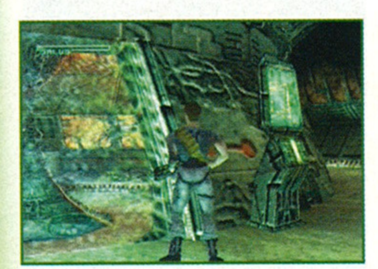


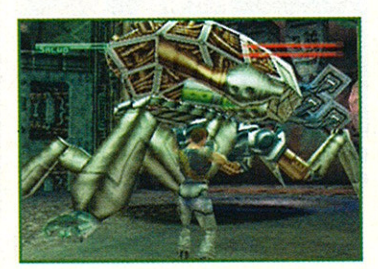
El científico extraterrestre te pondrá un poco difícil el rescate de la doctora.



Algunos de los enemigos disponen de un camuflaje óptico muy eficaz.

» **Ármate con el cañón de plasma o con el cañón de iones y fríelo esquivando a su vez los potentes rayos que te lanzará.** No te costara mucho acabar con él. Con la doctora liberada y tras una corta caminata, caerás en una trampa y te enfrentarás a un **androide de batalla**. A ambos lados, en las paredes, hay dos brazos mecánicos como los que te encontraste hace bien poco, pero si te mantienes a cierta distancia de ellos no te dañarán. Lo malo es que los numerosos **ítems** que hay aquí están justo a su lado (se repondrán tras unos segundos). Por su parte, el androide de batalla usará varios métodos para acabar contigo. Si estás muy cerca de él, usará sus patas para aplastarte o unas llamaradas para achicharrarte, pero si te separas un poco te ametrallará, zarandeará con unos pequeños terremotos o aniquilará con un potente lásar. Existen **dos formas de acabar con él, enfrentándote directamente a él o atacar a los "enchufes"** a los que está anclado por medio de cables. Para la primera táctica, dale con lo más potente que tengas mientras esquivas sus ataques. Por el contrario, la segunda estrategia es mucho más fácil. Para ello no tienes más que atraerlo un poco fuera de su guarida para colarte detrás de él y disparar a los enchufes que hay en la pared. Cuando esté demasiado cerca de ti, sal y sácalo de nuevo fuera haciendo de cebo y vuelve a la carga mientras esquivas a los robots centinelas que aparecerán cuando queden pocos enchufes operativos. Tras conseguir acabar con la maldita bestia mecánica, la doctora y tu escaparéis dejando al ex humano traidor con un palmo de narices.





12. Defendiendo el búnker

Después de que tu general te dé **dos nuevos objetivos,** sal de esa sala. En el pasillo, métete en la sala que hay a la izquierda y sal por el otro extremo a otro corredor. Camina un poco y a la izquierda encontrarás un **almacén con un elevador** al fondo donde encontrarás **munición** y **salud alienígena**. Vuelve al pasillo y continúa hasta que, antes de unas escaleras, veas otra sala a tu izquierda. Entra y recoge de su interior una **cámara del sensor**, un **disco** y una **antena**, ambos también del sensor. Sal y sube las escaleras para que el guardia te abra el portón. Saldrás a un enorme **hangar** que está siendo atacado por una horda de aliens. Defiéndete de ellos pero no acabarás con todos, ya que no dejarán de salir. Ve al fondo y verás a la derecha una **escalera** que lleva a un **punto de salvado** y a un **raíl** que transporta cajas al otro lado de la estancia. Cuando pase una caja por tu lado, engánchate a ella y cuando estés en la pasarela del otro extremo suéltate. Acércate a la **antena** que hay en la valla y usa el disco que llevas para repararla. Baja y sal por la otra salida del almacén.

La historia se repite: aliens atacando la instalación. Ve hacia las salidas de la izquierda y verás un **bloque** que puedes arrastra hasta la pared cercana en la que hay sujeta **otra antena** en lo alto. Repárala subiéndote al bloque y usando la cámara; luego baja al suelo para ascender por la rampa que hay a la izquierda. Registra el patio y verás **ítems de munición y salud. El cañón de una ametralladora manual de la resistencia está atascada por el coral extraterrestre. Rómpelo con tu espada y adelantarás algo para un objetivo posterior**. Vuelve al hangar y continúa tu camino por el siguiente pasillo. En la próxima estancia verás dos escaleras a la izquierda que llevan a una pasarela, y ésta a un boquete en la pared que da a un patio exterior. No bajes a él todavía y atraviesa el **hangar** hasta otro pequeño pasillo con una alta escalera que lleva a una ametralladora automática manejada por un soldado. Desde ahí y sólo con tus armas, acaba con todos los enemigos que haya en el patio para que la aeropatrullera aparezca para descargar mas aliens. Líate a misilazo limpio con la nave y elimínala.Después, retrocede y salta al patio desde la pasarela anterior.

Ve a una escalera que hay en el extremo derecho del patio y sube para acceder a un **conducto de ventilación**. Al final está la **tercera antena** a reparar usando el último componente. Baja y te dirán que retires el coral que obstruye el cañón del sector Q. Si nos has hecho caso antes, ya lo has hecho así que ve hasta ese mismo cañón y usa los cohetes para acabar con la aeropatrullera que ronda por ese patio.

La doctora Carter saldrá por patas por un ataque al laboratorio, añadiéndose una **nueva misión.** Vuelve a la sala donde cogiste los componentes de los sensores y allí la doctora te dará una **tarjeta llave**. Sal de esa estancia y gira a la derecha hasta llegar a una vigilada por un soldado. Acércate a ella y pasa al **laboratorio**.







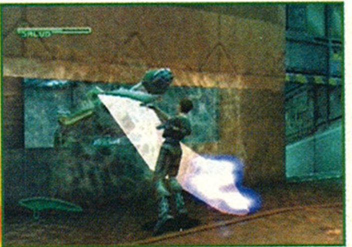
Coge todos los componentes para reparar los tres sensores del búnker.



De vez en cuando recibirás algo de ayuda por parte de los soldados aliados.



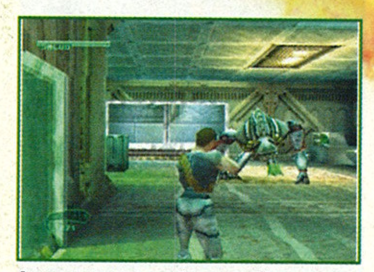
Coloca la caja junto a la pared y podrás llegar hasta el segundo sensor.

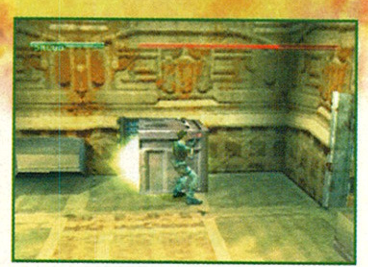


Para acabar con la aeropatrullera, libera el cañón del coral alienígena.

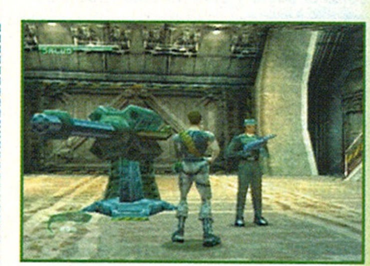
13. El laboratorio

Salva la partida en un punto de salvado que hay a la izquierda. Vuelve al primer pasillo y avanza de frente, entrado en las salas que veas a ambos lados para **recuperar salud**. Avanza hasta el puente destruido de la animación anterior. Ayuda a los soldados a librarse de un par de aliens y baja por el **puente**. Métete por el único camino posible y camina un poco. En el **cruce**, ve a la derecha (el de la izquierda lleva al punto de salvado anterior). Esquiva las termitas en el siguiente almacén y acaba con la araña gigante. Coge una **espora azul** y ve a la puerta que se abre y se cierra que tiene un bloque metálico. Empújalo un poco a la derecha o sácalo de ahí si ves que no puedes pasar. En esta nueva sección, ve a la derecha y verás a unos soldados con una ametralladora automática a su cargo. Tras hablar con ellos, da media vuelta y sigue de frente hasta que veas una sala a tu derecha a la que puedas entrar. Elimina al alien y coge el **disco de almacenamiento**. Sal y sigue por el pasillo por el que ibas eliminando a más aliens. Un poco más adelante verás una **sala cerrada** con una enorme criatura en su interior. Da media vuelta y cierra las compuertas que hay en los dos pasillos cercanos (con el **interruptor** de la pared) y la de la sala de donde cogiste el disco de almacenamiento. Al hacerlo, uno de los soldados irá hasta el laboratorio y abrirá la compuerta para que puedas entrar y eliminar a ese especie de orangután extraterrestre. Cuando lo


A pesar de su tamaño, es un bicho muy fácil de eliminar. Ya verás.


Date mucha prisa en taponar las rejillas de ventilación o moriréis todos.


Si no puedes pasar, retira la caja. La puerta se abrirá cuando te acerques.


Ese tipo de la izquierda te abrirá la puerta del laboratorio más tarde.

hayas conseguido, usa la tarjeta llave que te dio la doctora para entrar en el compartimento central y luego **usa el disco de almacenamiento en el ordenador**.

Con los datos en tu poder, regresa al complejo donde estaban la doctora y el general para darle el disco. Al llegar a esa zona del búnker, se te informará de que un **gas venenoso se ha colado en el sistema de ventilación** y que podéis morir asfixiados. Visita las habitaciones cercanas para **tapar las rejillas de ventilación** que veas que echan gas con alguna caja que andará cerca de ellas. Hay una en la estancia donde cogiste los componentes de los sensores, otra en el almacén con elevador, y otras dos en la sala que hay después de la del generador extraterrestre (donde empezaste este nivel). Tienes tiempo de sobra.

Una vez resuelto esto y tras pasar por la sala donde está el generador extraterrestre, ve al **hangar** donde reparaste la segunda antena y entra por una pequeña puerta que hay a la derecha. Estás en una diminuta sala con **tres ranuras** donde colocar **reguladores** de colores. Cógelos del suelo y saca los tres que hay metidos. Contando de izquierda a derecha, coloca el **negro**, el **verde** y el **rojo**. La frecuencia se ajustará a 20 Khz. y descubrirás que unos civiles han quedado fuera de la base. Sal y ve al campo de fuerza que tienes enfrente. Riley caerá en una trampa y será capturado por un grupo de aliens.

14. Liberado

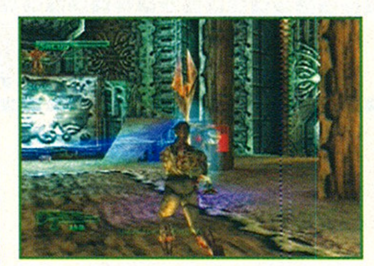
Tras la muerte del general, saldrás del tubo en el que estabas preso y tendrás que coger rápidamente la **ametralladora** que hay en el suelo. Con ella elimina a los 3 aliens que hay en la sala y recuperarás parte de tu equipo (**la espada y el escudo**). Sal y avanza por el corredor hasta que salgas a una enorme estancia. Desde la posición elevada en la que estás, elimina a los robots centinelas que hay a tu derecha. Luego baja por la rampa y acaba con los dos científicos aliens que hay más abajo. Recoge el **perno de seguridad amarilla** que ha dejado caer uno de ellos y observa la estancia en la que estás. En la zona central hay un **mecanismo** en el que puedes encajar tres pernos para desplegar el puente que te saque de esta zona. También podrás ver bajo una de las rampas una entrada con un hueco para el perno que llevas. Olvídate de momento de ese túnel y sube por la otra **rampa** de la estancia para avanzar hasta otra sala. Salta al suelo y elimina a todos los enemigos, especialmente a los que poseen camuflaje óptico. Recoge todas las **armas** que haya desperdigadas por el suelo y la **tarjeta llave** que dejará caer uno de los aliens. Corre al lector de tarjetas que hay al fondo de la estancia y úsala para hacer desaparecer el campo de fuerza que hay en la rampa, un poco más arriba. Tras este, podrás encontrar un **perno azul**. Sigue subiendo por la rampa y ve por el túnel que hay en la parte superior. De la pared de la derecha podrás extraer **otro perno**, pero esta vez **de color morado**. »


Para poder cruzar el puente que tienes delante busca los 3 pernos de seguridad.


Cierto tipo de enemigos dispone de un camuflaje óptico muy eficaz. Ten cuidado.


Nada más pulsar el botón, empieza a disparar a la esfera de color gris.

» Camina un poco más hasta el cruce y acaba con otros tres aliens antes de continuar de frente.
Salta al suelo y elimina todo rastro de vida hostil en los alrededores para coger de la pared de la derecha el **perno rojo**. Sube por la rampa y entra por el túnel del otro extremo hasta llegar a una sala donde está el **perno verde**. Vuelve a la **estancia del puente** y usa el perno amarillo en la **entrada del túnel** que hay a ras del suelo. Más adelante gira a la izquierda y usa el verde en otra puerta. Coge toda la **munición** y regresa junto al puente recogiendo los dos pernos que has usado en las dos puertas. Colócalos ahora en el panel que hay en la zona central **(amarillo, rojo, azul)** y cruza el puente para enfrentarte a un antiguo conocido. Esta vez tendrás la oportunidad de librarte de una vez por todas de ese traidor. En esta ocasión, lo más importante será la rapidez con que te muevas y dispares, ya que no podrás soportar durante mucho tiempo su fuego. No intentes dispararle a él directamente porque no surgirá ningún efecto. En vez de eso, elimina al



primer par de aliens y coge la **tarjeta llave** que deje uno de ellos. Úsala en el lector que hay en uno de las paredes y luego corre hacia la pared opuesta. Esquiva en la medida de lo posible los rayos y bolas de energía del traidor y pulsa el **botón** que hay



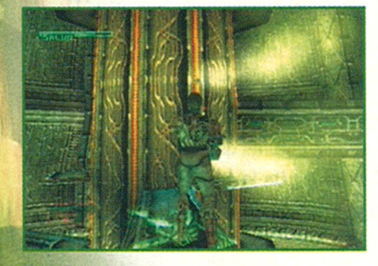
en la pared. Se abrirá una compuerta encima suyo, dejando durante unos instantes el **núcleo energético** al descubierto. Saca tu arma más potente y dispara a dicho núcleo hasta que estalle. Tras unos cuantos impactos, el traidor será historia.

15. Un regalo final

Estás en un estrecho corredor con una puerta al frente y dos a ambos lados. Acaba con los aliens que rondan por la zona y sal por el portón de enfrente; llegarás a una enorme estancia con dos **"gorilas"** como el que conociste en el laboratorio. Elimínalos y coge el **perno rojo** que uno de ellos dejará caer. No sigas por la otra puerta de momento y ve al pasillo anterior. Ve hacia una de las puertas laterales (la que tiene el **lector rojo**) y usa el perno en ella. Pasa a la sala circular y acaba con un científico extraterrestre. Recoge la **munición** que veas y regresa a la última estancia, recogiendo por el camino el perno rojo. De todos los



No malgastes tu munición hasta que no destruyas los cuatro nodos de energía.



bloques esparcidos por la sala, hay uno que podrás empujar hasta la puerta del fondo. Hazlo y usa el perno rojo en el lector para abrir la compuerta, luego empuja el bloque hasta colocarlo bajo ella. Retira el perno rojo del hueco y la puerta bajará, pero gracias a que ha quedado atascada por el bloque, podrás pasar sin problemas. **Salva la partida** más adelante y abre la siguiente puerta también con el perno rojo.
Estás en una estancia circular con una enorme torre en la zona central. Elimina a los bichos que rondan por la zona y date una vuelta. Verás una puerta que podrás abrir cuando tengas el perno amarillo, y varias pasarelas que salen de la torre central a tres alturas. **Sube a la tercera**, teniendo cuidado con las descargas y los chorros de vapor y camina por ella hasta dejarte caer al interior de la pequeña sala que viste antes cerrada. Extrae de la pared el **perno amarillo** y abre la puerta pulsando el **botón** para volver junto a la torre. Sube a la **segunda pasarela** y crúzala para llegar a una sala idéntica con otra torre gemela y todo. Sube hasta la tercera pasarela de esta nueva torre y camina hasta caer al interior de otra pequeña estancia, donde cogerás un **segundo perno amarillo**. Repite la misma operación de antes y deshaz el camino hasta el pasillo inicial. Con los dos pernos amarillos en tu poder, abre



la otra puerta lateral para acceder a la **sala de control de los generadores atmosféricos**. En la zona central hay dos pantallas y bajo ellas **cuatro botones**. Los dos de la izquierda controlan a qué zona de la base proporcionas energía y los otros dos, qué cantidad de energía les das. Usando los cuatro debes dejar sin corriente a todos los sectores menos a las dos torres (las dos estructuras circulares). Luego selecciona una torre y dale suficiente energía como para que la barra que aparece en la pantalla a la derecha, cambie a color rojo. Repite la misma acción con la segunda torre y harás una sobrecarga. Sal por la otra puerta y en la siguiente estancia, salta al suelo y acaba con los aliens. Arrastra un bloque cercano a una de las dos plataformas que hay en la sala. Hazlo primero a la que está en un lateral y llegarás a un **perno de seguridad morado**. Baja y arrastra el bloque hasta la otra plataforma de piedra. Sal por la puerta y elimina a los aliens para conseguir un **segundo perno morado**. Coloca los dos en la otra puerta y pasa. **Salva la partida**



Tendrás que conseguir sobrecargar los dos procesadores alienígenas.



y prepárate para la **lucha final**.
La estancia está formada por mini-plazoletas unidas entre sí por pasarelas y donde hay ítems como **munición** y **kits médicos** que se irán reponiendo. En la zona central, en lo alto, hay **4 especie de burbujas** que proporcionan energía al escudo de tu enemigo, **tu primer objetivo**. El alien volará alrededor tuyo lanzándote rayos y proyectiles; usa el escudo y no te quedes parado mucho tiempo. Dispara a las burbujas del techo para que no recargue su campo de fuerza. Al destruirlo, saca tu arma más potente y empieza dispararle mientras esquivas sus descargas.
No desesperes y dale con todo lo que tengas. Suerte.



(III PARTE)

COMO HABÉIS PODIDO COMPROBAR, ESTE RPG DE SONY ES UNO DE LOS MÁS LARGOS QUE HAN APARECIDO EN PLAYSTATION. MÁS LARGO QUE *FINAL FANTASY IX*. SABEMOS QUE TERMINARLO NO ES SENCILLO, POR ESO OS ESTAMOS OFRECIENDO ESTA EXHAUSTIVA GUÍA, DONDE OS CONTAMOS TODO LO QUE TENÉIS QUE HACER Y CUÁL ES LA MEJOR MANERA DE DERROTAR A LOS ENEMIGOS FINALES. PACIENCIA, QUE YA QUEDA POCO.

Capítulo 2, Sombra de platino

CASTILLO DE FLETZ, TIBEROA

Objetos: No.
Tienda de ítems: Anillo de Rubíes, Broche de Zafiros, Pendiente de Esmeralda, Collar de Platino, Poción Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Luz Transparente, Lluvia Negra, Poción Encantada.
Tienda de armas: Cortasombras, Cota de Malla, Botas Blandas, Guardia para Veneno, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Guardia para Golpes, Amuleto de Valor, Campana Mágica, Pulsera de Poder, Escudo de Caballero, Llamada del Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: 4.

El segundo disco comienza directamente en **Tiberoa**, uno de los lugares más hermosos del juego. Tienes **varios caminos posibles**. La primera casa, nada más entrar en la ciudad, está cerrada. Entrarás en ella más tarde. Acércate al **puente** de la derecha y, después del diálogo, cruza el puente y entra en la casa que tiene una flechita amarilla en la entrada. Es una **posada**, en la que podrás pasar la noche por 20G. También encontrarás aquí un **punto para guardar la partida**. Si hablas con los personajes, mencionarán a la **Princesa Emille**, un personaje importante a partir de ahora.
Si subes las escaleras que hay junto a la posada, llegarás al **bar**. No hace falta que vayas todavía, porque te dirán que está cerrado; pero al final del pasillo de abajo, en una caja de botellas, encontrarás un **Polvo de Estrellas**.
Regresa a la zona central y entra en el edificio con numerosas salidas que hay justo en el medio del área. Se trata de la **Iglesia de Tiberoa** (la entrada es el puentecito de la izquierda). Una vez dentro, puedes visitar el **Planetario** si quieres. Se trata de la puerta de la parte superior de la pantalla. Sigue por la pasarela y a la derecha del todo encontrarás otra puerta. Entra y verás a dos enamorados discutiendo. Después del diálogo, el chico te echará de la sala. Sal por donde has venido y, de nuevo en la calle, entra en la casa de la izquierda (la que tiene una flechita azul en la entrada). Se trata de una **Tienda de Armas**. No tendrás que luchar en Tiberoa, pero los objetos que puedes encontrar aquí te serán útiles más adelante. En la caja de la izquierda, donde hay un montón de armas guardadas, encontrarás un **Polvo de Estrellas**.
Sal a la calle y ve al fondo para llegar a una nueva zona. Verás varias casas más. Entra en la primera de la izquierda, con una flechita azul. Es una **Tienda de Gemas**, ítems que seguramente no podrás permitirte. Abajo, a la izquierda, hay un **Polvo de Estrellas**.
Sal de nuevo y verás una secuencia de vídeo. Un personaje soltará una "palabrota" importante, y entrará en escena la Princesa Emille. No es muy simpática... Entra en la segunda casa de la izquierda, también con una flechita azul en la puerta. Es otra **Tienda de Ítems**, pero con objetos más asequibles. En la parte de arriba encontrarás otro **Polvo de Estrellas**.
De nuevo en la calle, cruza el puente para entrar en el **Hospital**, si necesitas recuperar tus niveles de PS. Es la puerta de la izquierda, aunque ambas casas se comunican por dentro. Avanza hacia el fondo y llegarás a la **plaza**. **El guardia del castillo no te dejará pasar sin un permiso**. Puedes subir por la escalera de la izquierda para ir a la torre de vigilancia, aunque no podrás hacer nada allí.
Vuelve al bar (subiendo las escaleras de la derecha en la primera zona), ya estará abierto, y la camarera se presentará. Se trata de **Kaffi**, una chica muy charlatana. Habla con ella y **dile que "sois de fuera"** cuando te pregunte. Al cabo de un rato, el jefe de Kaffi le dirá que os deje en paz. Ve hasta donde está ella y vuelve a hablarle. Pasado un rato, su jefe volverá a decirle que se ponga a trabajar. Habla con ella por tercera vez, y **te hablará sobre un personaje llamado Fester y la Luna que Nunca se Pone**. Sal del bar y vuelve a la calle.
Ya es de noche, y Fester está en casa. La **casa de Fester** es la que hay un poco más allá, que estaba cerrada durante el día (la reconocerás por su extraña forma). Al acercarte a la entrada, Shana dirá que "ésa debe ser la casa de al lado", a la que se refería Kaffi. Entra y **habla con Fester, que os enseñará un libro**.
Tras la conversación, sonarán unas campanadas, y Fester os dirá que debe ir a ver a la **Princesa Lisa** (hermana de Emille). Sal de la casa cuando Fester se vaya, cruza el puente y entra en la primera casa que viste al entrar en Tiberoa. Es **la casa de Nello, la jardinera**, la cual os hablará sobre el **"Proyecto Verde"**, con el que quiere reforestar Tiberoa. Al final de la conversación, amanecerá y aparecerás fuera de la casa. Ve a la derecha y saltará un diálogo. Decidiréis ir a **Donau**, la otra ciudad del reino de Tiberoa. Sal del nivel por donde entraste y, en el mapa, sigue la línea de puntos hacia el norte, para llegar a las **Tierras Yermas**. Crúzalas para alcanzar el pueblo de Donau.











TIERRAS YERMAS

Objetos: Traje de Guerrero (1), Desaparición (1), Bola de Recuperación (1), 50G (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Ve por el camino de la derecha para alcanzar el **cofre** que verás, con un **Traje de Guerrero para Haschel**. Después, sigue por el otro camino y sal por el fondo. En la zona siguiente, un bandido llamado **Mappi, jefe de la Banda Gehrich**, os tenderá una emboscada. ¿Preparado para una buena pelea?

Banda Gehrich (Elemento Oscuridad)

La única virtud de la Banda de Gehrich es que son unos pesados de aúpa. Sus ataques no son excesivamente dañinos, y sus niveles de vida tampoco son muy altos. Simplemente, **elimina a los tres a base de ataques físicos y recarga tus niveles de PS cubriéndote cuando lo necesites.**

Mappi es el único que tardará un poco más en rendirse, pero no te planteará ningún problema real.



Al final del combate, **Mappi fingirá su rendición pidiendo clemencia, y le robará a Dart su Espíritu de Dragoon**. Rose intentará capturarle, pero escapará.

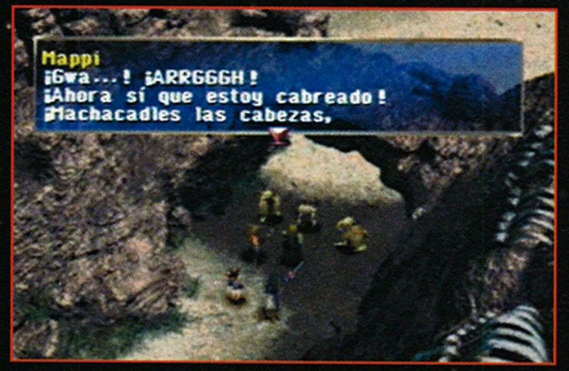
Después de la secuencia, recibirás una **Magia de Desaparición**.

Tienes **dos caminos.** Ve a la **derecha**, entra en la **cueva**, cruza el puente de roca y avanza hasta el **cofre** del fondo. Tiene una **Bola de Recuperación**. Baja y sigue bajo el puente de roca, avanzando por el camino hasta el fondo. Bordea la roca que para abrir el **cofre**, con **50G**. Sal por la flechita verde de la izquierda, para regresar al mapa. Avanza ahora por la línea de puntos hasta **Donau**.





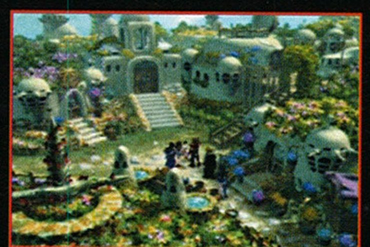




DONAU, CIUDAD DE LAS FLORES

Objetos: No.
Tienda de ítems: Poción Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Tornado.
Tienda de armas: Chaleco de Plata, Tiara.
Polvo de Estrellas: 2.

Si te gustan las flores, Donau te encantará. Si no, te parecerá algo recargado de colorines y mariposas... En cualquier caso, es un pueblo acogedor y agradable. Una muchacha os dará la bienvenida nada más entrar. Después del diálogo, verás una secuencia en la que Lloyd salva a una mujer de una pandilla de bandidos. Extraño, ¿no?
Cuando tomes el control del juego otra vez, verás que hay varias casas en las que entrar y varios caminos posibles. Acércate al **segundo estanque** para encontrar un **Polvo de Estrellas**. Luego, entra en la primera casa de la derecha. Una tal **Kate** os contará que su marido **Lynn** ha ido a dialogar con los bandidos para que se vayan de Donau, pero que debería haber vuelto ya. **Kate os dará la Carta de Lynn para que se la llevéis al Alcalde**. Sal de la casa. Al fondo de esta zona están la Iglesia del pueblo (no encontrarás nada particular) y la **posada**, donde puedes pasar la noche o **guardar la partida**.



Sube por la escalera de la derecha para acceder a la zona en la que Lloyd ha salvado antes a la señora (una de las **Hermanas Sagradas**, a quienes conocerás dentro de algún tiempo). Entra en la casa de la derecha, donde hay una flechita azul. Acércate al mostrador de la izquierda, porque es la **Tienda de Armas** del pueblo. Sólo encontrarás dos objetos que comprar: un **Chaleco de Plata** y una **Tiara** (ambas prendas para Rose y/o Shana). El otro mostrador, a la derecha, es la **Tienda de Objetos**. Compra lo que necesites y sal.



Si necesitas recargar tus niveles de vida, puedes entrar en el **Hospital**, que es la casa de la izquierda. Cuando estés listo, **habla con los guardias**, que te dirán que **buscan al salvador de la Hermana Sagrada Wink**





»

» (la señora a la que ha salvado Lloyd). Sal de la zona y sigue por el camino de la izquierda.

En el área siguiente, hay **tres caminos** posibles: una gran escalera al principio, otra un poco más allá, y un camino al fondo. La segunda escalera da a la **taberna de Donau**, donde no hallarás nada de interés. El camino del fondo conduce al **puerto**, donde por ahora, tampoco podrás hacer nada. Así pues, sube por la larga de antes, que lleva hasta la **casa del Alcalde,** y entra.

Avanza por el pasillo y **habla con el Mayordomo** para que te deje ver al Alcalde. Tras el diálogo ve a la parte de arriba de la casa. A la izquierda de la fila de macetas con flores de colores encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Tómalo y sal de la casa. Baja la escalera para conocer a **Meru**, tu siguiente personaje jugable. Sal del pueblo y ve a las **Tierras Yermas**.





Sigue el camino hasta la bifurcación y, allí, continúa por abajo para volver a la **Ciudad de Fletz (necesitas el Permiso del Rey de Fletz para entrar en el Valle de la Gravedad Corrompida en busca de Lynn)**.

Como la primera vez que estuviste aquí, dejarás el camino de la izquierda sin explorar. Ése es el camino que lleva al **Valle de la Gravedad Corrompida**, pero todavía no podrás entrar sin un Permiso del Rey Zior.

CASTILLO DE FLETZ (II)

Objetos: No.
Tienda de ítems: Anillo de Rubíes, Broche de Zafiros, Pendiente de Esmeralda, Collar de Platino, Poción Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Luz Transparente, Lluvia Negra, Poción Encantada.
Tienda de armas: Cortasombras, Cota de Malla, Botas Blandas, Guardia para Veneno, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Guardia para Golpes, Amuleto de Valor, Campana Mágica, Pulsera de Poder, Escudo de Caballero, Llamada del Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: 2.

El Rey Albert se niega a revelar su identidad para conseguir el permiso que debe darte el Rey de Tiberoa para acceder al Valle de la Gravedad Corrompida. Así pues, deberás hablar con el Rey Zior por otros medios. Desde el principio del nivel, ve hacia el fondo para **hablar con el guardia del castillo**. Después de una simpática secuencia, llegaréis a la conclusión de que resulta imposible pasar, por ahora. Deberás buscar otra forma de entrar.





Regresa a la zona central del pueblo y **ve al bar a ver a Kaffi** (también puedes hablar con Nello, pero no te servirá de mucho). En el bar te encontrarás con Kaffi y **Martel**. ¿Recuerdas a Martel, la mujer con la que Dart tropezó al salir de Bale? Pues aquí la tienes de nuevo. Esta vez, **podrás entregarle tus Polvos de Estrellas a cambio de objetos**. Hazlo, si lo deseas. Después, habla con Kaffi, aunque no te será de gran ayuda. Si charlas con el tipo que hay tomando una copa en la mesa, mencionará el **Reina Furia**, un barco al que irás después. Sal del bar y **ve a buscar a Fester a su casa**. En la puerta encontrarás una nota: "Vuelvo dentro de un ratito". Tendrás que encontrarle en otra parte.



Encontrarás a Fester en la Tienda de Objetos, que es la segunda casa de la izquierda, con una flechita azul en la entrada, antes de llegar a la plaza del castillo. Cuando hables con Fester, te dirá que tiene algunos recados que hacer, y se irá. Sal de la tienda para volver a buscarle. Encontrarás otra vez a Fester en la plaza, junto a un tenderete a la izquierda de la entrada del castillo. Habla con él. Seguiréis la conversación en su casa.

Fester os dirá que podéis entrar en el castillo diciendo que vais de su parte. Sigue a Fester por el pueblo hasta la plaza, y el guardia os dejará pasar. Hallarás un **punto para guardar la partida** a la derecha, en el piso inferior. Hazlo si quieres y, después, sigue a Fester, que te llevará hasta el salón del trono. **Habla con el Rey Zior para recibir el permiso**. Después, Fester volverá a su casa, y podrás explorar un poco por ahí. Sólo un poco, porque los guardias que hay por todas partes te impedirán acceder a algunas zonas. Baja al piso de la entrada y acércate a la **estatua** de la derecha, junto al punto para guardar la partida: en ella encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Después, ve hacia la entrada, como si fueras a



salir del castillo. **La Doncella Libria vendrá y le dirá al Rey Albert que la Princesa Lisa quiere veros.** Lisa os hablará sobre las cosas que ha leído en las estrellas, y **os pedirá que investiguéis la relación entre la Princesa Emille y la Banda de los Gehrich**. Al final del diálogo, Lisa dirá que os espera en su habitación; y Libria, que podéis ir a buscarla para cenar. Ve a la entrada central y **habla con Libria para ir a cenar**.
Durante la cena, Fester os presentará a la Princesa Emille. O lo intentará...
Después, Libria os conducirá a vuestros aposentos para que descanséis. Rose, Albert y Shana se irán a dormir. Habla con Haschel y Meru. Los tres os iréis a la cama, y volverás a tomar el control de Dart a la mañana siguiente.
Sal de la habitación. Observarás que, ahora, el guardia de la derecha sí te deja salir por el pasillo que vigila. Sal y entra en la habitación de la base de la torre derecha. En la parte izquierda de la habitación hallarás un **Polvo de Estrellas**.
Desanda el camino hasta la entrada de tu habitación, salva la partida si lo necesitas, y sal del castillo. Compra los ítems y armas que puedas necesitar en las tiendas del pueblo y, cuando estés listo, sal para volver al mapa. Dirígete al norte, hacia las **Tierras Yermas.** Y una vez allí, al llegar a la bifurcación, toma el camino de la izquierda —todavía no has ido por él— para dirigirte al **Valle de la Gravedad Corrompida**.





VALLE DE LA GRAVEDAD CORROMPIDA

Objetos: Magia para Acelerar (1), Saco Perfumado (1), Lluvia de Meteoritos (1), Talismán (1), Casco de Caballero (1), Serenata de Luna (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Acércate al guardia de la derecha y habla con él. Al darle el pase del Rey Zior, te abrirá las puertas para entrar en el Valle de la Gravedad Corrompida. Ve hacia el fondo para aparecer en el área siguiente.
Después del diálogo, avanza un poco y salta sobre la **roca giratoria** de la izquierda para alcanzar la zona inferior. Desde allí, salta por las piedras hasta el **cofre** de la derecha, donde hallarás una **Magia para Acelerar**. Vuelve por la izquierda y sube por la roca hasta el final. Allí verás una pared repleta de **luciérnagas:** es **un punto de recuperación**. Salta por la roca giratoria de antes para volver a la primera zona y, desde allí, usa la piedra giratoria de la derecha para acceder a otra roca más alta. Ésta segunda piedra giratoria caerá al vacío después de pisarla, así que no podrás volver por el mismo camino. Abre el **cofre**, que contiene un **Saco Perfumado**, y después desciende por la derecha entre los arcos de piedra. Al final hallarás una tercera piedra flotante: súbete a ella para volver justo al principio. Avanza sin saltar a ninguna parte, hasta la flechita verde de arriba.
En la zona siguiente verás varias piedras flotantes, que se mueven de una a otra plataforma constantemente. Sube por el tronco del árbol y salta a la piedra que se acercará por la derecha. La piedra te llevará hasta la plataforma que hay más allá. Desde esta plataforma, usa la piedra de la izquierda para llegar a otra, y luego otra, y luego otra... Es sencillo, no te asustes demasiado. Encontrarás un **cofre** en la zona de la derecha que contiene una **Lluvia de Meteoritos**. Ve hacia arriba, desde la plataforma de la izquierda. Cruza el tronco para dar con una zona nueva.
Ésta es la zona más conflictiva de este nivel, así que presta atención, ¿de acuerdo? **Las zonas iluminadas son algo así como "puntos de gravedad invertida", en los que "abajo" se convierte en "arriba" y viceversa**. Estos puntos te permitirán pisar las rocas de esta zona por arriba y por abajo. Ya, suena complicado, pero si sigues nuestras instrucciones, no tendrás grandes problemas. Por ahora, ignora esos puntos iluminados. Ve hacia la derecha y súbete a la piedra que se acercará hasta ti. Déjate llevar por la piedra hasta la roca de más arriba y, una vez allí, ve hacia la izquierda. Espera a que descienda una piedra flotante y súbete a ella. Esta piedra hará dos paradas: una en la parte alta de la roca en la que estás, y otra, un poco más arriba. Baja en esta segunda parada, la más alta, y da la vuelta a la roca en la que has aterrizado. Súbete a la piedra que hay al otro lado, que te llevará a un área más arriba, y baja en la roca siguiente. Allí, sube por las piedras en forma de peldaños y monta en la piedra flotante de la izquierda, que te llevará hasta el cofre que se ve en el »









» centro de esta zona. Este **cofre** contiene un **Talismán**.

Baja por donde has venido y, en la zona inferior, rodea la roca central para volver a la piedra flotante que hacía tres paradas. Esta vez, bájate en la parada central, la que antes has pasado de largo (la superficie de roca que tiene un punto iluminado a la izquierda). Colócate sobre el punto iluminado y pulsa ✖: Dart flotará en el aire y aterrizará, boca abajo, en la roca de más arriba. Salta sobre la piedra flotante de la izquierda y déjate llevar hasta la parte inferior izquierda de la pantalla, donde deberás aterrizar en otra roca.

Una vez allí, colócate sobre el punto iluminado para flotar hasta la roca de debajo, otra vez boca arriba. Desde aquí, salta sobre la piedra flotante de abajo, que te conducirá al área superior de nuevo.

Ve hacia la derecha para abrir el **cofre** que encontrarás, con un **Casco de Caballero**.

Vuelve a la piedra flotante que te ha traído hasta aquí, para regresar al área inferior.

Una vez abajo del todo, usa el punto iluminado derecho para subir a la roca siguiente. Allí, y boca abajo, ve hacia la derecha y utiliza el otro punto de luz, para acabar boca arriba junto al árbol seco del centro. Desde allí, toma la piedra flotante de la derecha para dejarte llevar al área superior.

Al bajar de esta piedra flotante, habrá un diálogo. Después, ve hacia la izquierda, monta en la piedra flotante para subir a otra roca (donde hay un **punto para guardar la partida,** más te vale usarlo) y, desde allí, toma la piedra flotante de la derecha para alcanzar la roca siguiente. Ve hasta la flechita verde y habrá otro diálogo. Después, **¡el Virage se despertará y tu Dual Shock se volverá loco!** Como siempre, la elección de personajes más adecuada es el trío de Dart, Rose y Albert.









Virage (Elemento Vacío)

Este Virage, al contrario que el anterior con el que te topaste, sí tiene cuerpo. **Tiene cuatro partes a las que puedes atacar: cabeza, dos brazos y cuerpo**. Según ataques a unas u otras, los resultados serán distintos: si acabas con sus brazos, se regenerarán y tendrás que empezar de nuevo, pero evitarás los terribles ataques de sus manos durante un rato; si atacas al cuerpo, le enfadarás considerablemente, y sus magias serán más numerosas y dañinas; y si arremetes exclusivamente contra su cabeza, acabarás con él, pero tendrás que soportar mientras tanto los ataques de su cuerpo y sus brazos. Naturalmente, la cabeza es la parte con más puntos de PS, por lo que, si eres conservador, quizás prefieras eliminar al Virage por partes. Nosotros, de todas formas, te recomendamos la cabeza. Lo pasarás mal, y tardarás bastante en bajar su PS a la mitad; pero aun así, es la forma más rápida y efectiva de acabar con este jefe. Con una de sus manos, puede agarrar a uno de tus personajes y estrujarlo hasta matarlo (por muy lleno que tenga su nivel de PS), o sea, que más te vale tener a mano unas cuantas Plegarias de los Ángeles. Con la cabeza, puede apuntar y disparar a cualquiera de tus chicos, restándole una cantidad importante de energía. Y con el cuerpo, puede lanzarte Veneno. También puede lanzar magias de Terror a los tres personajes, lo que alarga considerablemente el combate si no dispones de Purificadores de Mente.

La mejor estrategia para este jefe consiste en debilitarle con unos cuantos ataques físicos, siempre dirigidos a la cabeza. Cuando el indicador de energía de la cabeza del Virage esté amarillo, usa la magia Tormenta de Rosas del Dragoon de Albert para proteger a los tres personajes; y el Agujero Astral de Rose para continuar con los ataques, otorgando energía extra a tus chicos al mismo tiempo. **Obtendrás como recompensa una Serenata de Luna, y la nada desdeñable cifra de 4500 puntos de experiencia**.





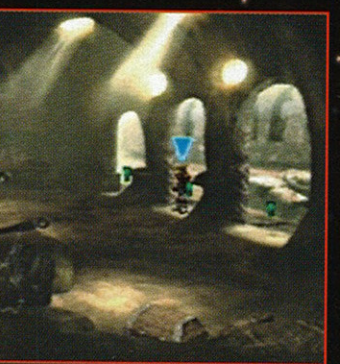


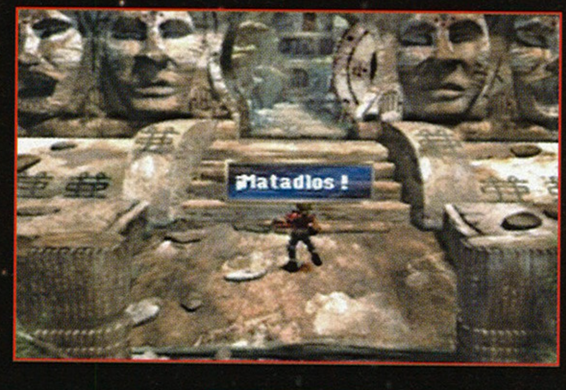
Habla con todos los personajes de uno en uno. Tras hablar con Haschel, todos se pondrán en marcha. Sal siguiendo la flechita verde del fondo y, en el mapa, sigue la línea de puntos hasta el **Hogar del Gigante**. Sí, has leído bien...

HOGAR DEL GIGANTO

Objetos: 20G (1), Escudo de Caballero Falso (1), Garra de Diamante (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: 1.







En cuanto avances un poco, verás que te disparan flechas desde todas las direcciones. Es una especie de sistema de protección: consiste en disparar a todo lo que se mueve. En cuanto te quedes quieto un instante, una flecha te alcanzará, así que más vale que corras sin parar.

Dirígete a la construcción de la izquierda e introdúcete pasando bajo uno de los arcos (los tres llevan al mismo sitio). Una vez dentro, dejarán de atacarte. Abre el **cofre** de la parte inferior de la pantalla para obtener **20G**. Después, fíjate en eso que brilla al fondo a la izquierda, en el suelo, ¿lo ves? Es un **interruptor**: púlsalo para desactivar el sistema de protección, y así, no volverás a sufrir el ataque de las flechas cuando vuelvas a la calle.

Sal de nuevo. Más tranquilo, ¿verdad? Abre el **cofre** de la zona central, antes de subir por las escaleras del fondo, para coger un **Escudo de Caballero Falso** (puedes ponérselo a cualquiera de tus personajes). Sigue por las escaleras hasta la zona siguiente. Avanza un poco, y los Gehrich te descubrirán. Intenta entrar en la ciudadela, y una puerta circular se cerrará, impidiéndote el paso. Retrocede, como si pretendieras huir, y dos bandidos más te cerrarán el paso. Esquiva las flechas durante un rato, y habrá un diálogo. Finalmente, entrará en escena un tal **Gángster**, que parece haber aprendido artes marciales en la Escuela Roja de Haschel. El Gángster retará a Haschel, y comenzará la pelea (aunque en realidad, podrás pelear con los tres personajes de siempre, sin necesidad de utilizar a Haschel). En cualquier caso, la pelea no durará ni un suspiro, ya que tanto el Gángster como sus dos secuaces son bastante débiles y torpes.



El Gángster y Haschel mantendrán una pequeña conversación tras la pelea. Haschel descubrirá que el tal Gehrich es en realidad uno antiguo discípulo suyo (al parecer, diez veces más fuerte que el Gángster, lo que no es decir gran cosa). Tras el diálogo, Haschel destrozará la puerta circular de un puñetazo y podréis pasar.

Una vez dentro de la ciudadela, avanza un poco. Habrá un diálogo entre tus personajes. Albert, Dart, Rose y Shana entrarán en la casa de la derecha a explorar la zona. Afuera se quedará Haschel, descansando, y Meru decidirá cuidarle. **Haschel dejará a Meru inconsciente de un golpe para adentrarse en la fortaleza solo, en busca de Gehrich**. Dart saldrá y verá a Meru inconsciente. Todos decidirán ir en busca de Haschel.

Cuando vuelvas a tomar el control de Dart, entra de nuevo en la casa de la derecha para **rellenar tus niveles de PS** (la habitación está llena de luciérnagas mágicas). Después, abre el **cofre** que hay bajando por las escaleras de la izquierda, para recoger una **Plegaria de los Ángeles**.

¿Listo para seguir a Haschel? Pues ya sabes por dónde se ha ido, así que sube las escaleras. Aprovecha el **punto para salvar la partida** que hay junto a la entrada del final antes de continuar. Nada más entrar, la cámara descenderá y verás entrar en la zona a **Kongol el Giganto**... En la escena siguiente, habrá un diálogo entre Gehrich, Mappi y Haschel. Después llegarán Dart y compañía. Tendrás que seleccionar personajes para la siguiente pelea, siendo no-seleccionables Dart y Haschel. Los ataques de Albert serían muy efectivos, pero quizás prefieras recurrir al magnífico Dragoon de Rose, así que tú decides. ¿Listo para una de artes marciales? »





Gehrich (Elemento Tierra) y Mappi (Elemento Oscuridad)

Naturalmente, **el más fuerte de los dos es Gehrich**. Por eso, precisamente, lo ideal sería librarse de Mappi cuanto antes. Sin embargo, eso te resultará imposible: después de dos o tres ataques a Mappi, éste desaparecerá, y sólo volverá a aparecer para atacar de vez en cuando. Durante todo ese tiempo, sólo podrás centrarte en Gehrich, que permanecerá visible.

Utiliza ataques físicos, sin gastar demasiadas magias, y conviértete en Dragoon tantas veces como puedas. Gehrich también usará ataques físicos, aunque recurrirá a combos terribles que restarán cantidades serias de PS a tus muchachos.

A su vez, Mappi cuenta con una especie de movimiento especial con el que puede matar a uno de tus personajes independientemente de su nivel de vida. Si eso ocurre, utiliza una Plegaria de los Ángeles cuanto antes.

Después de un rato, Gehrich se rendirá, y te quedarás solo ante Mappi, que entonces sí permanecerá visible todo el tiempo. Cuando acabes con Mappi, verás una secuencia de vídeo: ¡Giganto salvará a todos de una verdadera catástrofe!

Después de eso, obtendrás la recompensa por tu victoria: una **Garra de Diamante** y nada menos que **5000 puntos de experiencia**, que te vendrán muy bien.



» Pues sí, Kongol ha decidido hacerse amiguete vuestro. Es comprensible, porque con ese tamaño y una actitud tan tosca, no deben sobrarle los amigos. Después del diálogo, Dart abrirá un **túnel secreto** y Gehrich confesará que la Princesa Emille es una impostora. ¡La auténtica Princesa Emille está encerrada en el mismo castillo, y nadie lo sabe! ¿De qué se alimentará? Bueno, es igual...

Después de su confesión, Gehrich morirá y Haschel irá a enterrar su cuerpo. Kongol se quedará esperando a la entrada del pasadizo secreto. Acércate a la **antorcha derecha**, antes de bajar por las escaleras, para dar con un **Polvo de Estrellas**. Después, baja por el pasadizo. Meru encontrará a Lynn, Albert abrirá la celda, y todos se pondrán a buscar el **Espíritu de Dragoon que Mappi robó a Dart**. Se trata del pequeño punto que brilla en la parte inferior derecha de la pantalla.

Después del diálogo, aparecerás otra vez en la entrada al túnel. Desanda todo el camino hasta salir del nivel. En el mapa, **regresa al Valle de la Gravedad Corrompida y atraviésalo para ir de nuevo al Castillo de Fletz, en Tiberoa, pasando antes también por las Tierras Yermas** (si no estás muy seguro de cuál es el camino a seguir, pulsa dos veces **R2** en el mapa). ¡Tenéis que contarle toda la historia a la Princesa Lisa!

En la bifurcación de las Tierras Yermas, de camino a Fletz, Lynn se despedirá de vosotros para regresar a Donau, su hogar. Pero Meru decidirá quedarse con vosotros. Esta chica es incorregible...

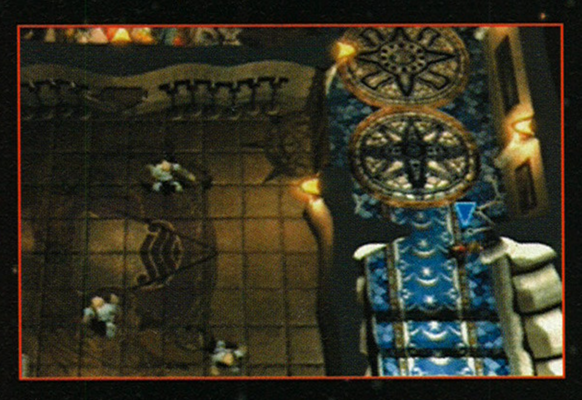


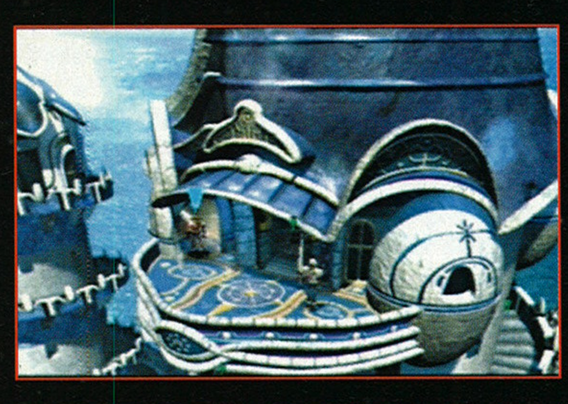




CASTILLO DE FLETZ (III)

Objetos: Serenata de la Luna (1), Rapsodia del Sol (1).
Tienda de ítems: Anillo de Rubíes, Broche de Zafiros, Pendiente de Esmeralda, Collar de Platino, Poción Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Luz Transparente, Lluvia Negra, Poción Encantada.
Tienda de armas: Cortasombras, Cota de Malla, Botas Blandas, Guardia para Veneno, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Guardia para Golpes, Amuleto de Valor, Campana Mágica, Pulsera de Poder, Escudo de Caballero, Llamada del Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: No.





Después del diálogo, pásate por la **Tienda de Armas** para abastecerte lo mejor posible, porque el jefe al que vas a enfrentarte después es realmente duro. A continuación, ve al **castillo**. El guardia de la puerta te contará que el castillo está lleno de soldados desconocidos, amigos de la impostora que se hace pasar por Emille. **Salva la partida** abajo y, después, sube por las escaleras de uno de los lados.

Los falsos soldados de Tiberoa os detendrán, y os dirán que **la Princesa Lisa está encerrada en su habitación**.

Baja al piso con la entrada de la alfombra azul y entra. Avanza por el pasillo y abre los **cofres** de la habitación de la izquierda para dar con una **Rapsodia del Sol** y una **Serenata de la Luna**. Vuelve a la zona central y sube por las escaleras de la derecha. Baja por el pasillo lateral para salir a la zona exterior del castillo, donde están las dos torres. El castillo está lleno de guardias enemigos. Si te ven, te echarán y volverás al principio de esta zona. Tienes que llegar a la habitación de la Princesa Lisa sin ser visto por los guardias. Sube por la rampa de la derecha, escondiéndote en la habitación de la puerta morada cuando el guardia se acerque por la derecha. En el piso superior sólo hay un guardia, no te costará evitarle. Cuando llegues a la zona más alta de la torre, simplemente entra en la habitación. Tras el diálogo con Lisa, baja por la rampa hasta la zona anterior y ve a la torre de la izquierda.

Aunque Lisa os acompaña, eso no servirá para esquivar a los guardias. Así pues, tienes que llegar a lo más alto de la torre izquierda repitiendo el procedimiento de antes: avanzar cuando los guardias están de espaldas y esconderse cuando se acercan.

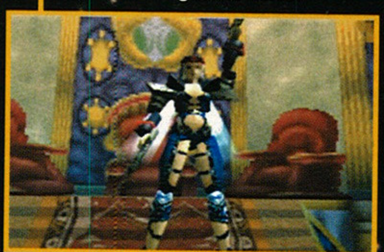
Para llegar a la zona de la izquierda, lo mejor es que vuelvas al interior del castillo y tomes el pasillo lateral izquierdo. Después, no te costará alcanzar la habitación de Emille, en lo alto de la torre. Te encontrarás con dos guardias en la entrada, pero huirán después de un breve diálogo. Una vez en la habitación, todos los personajes se pondrán a buscar alguna pista que les conduzca a la auténtica Emille. Por supuesto, nadie la encontrará, y te tocará a ti. Acércate al **cuadro** de la derecha y pulsa ✖. Algo brillará en la pintura y todos los presentes desaparecerán. Meru y Haschel, que se habían quedado afuera con Kongol, entrarán y no verán a nadie.
En la escena siguiente, todos los personajes absorbidos por el cuadro estarán en una especie de dimensión alternativa. Os encontráis en una especie de plataforma; y a pocos metros, hay otra similar, donde se encuentra confinada la verdadera Emille. Acércate a la luz de la parte superior de la plataforma y pulsa ✖. Se activará una especie de **puente mágico** hasta la otra plataforma, y podréis rescatar a Emille.
Tras el diálogo, de nuevo en el mundo real, vuelve a la zona inferior. Déjate ver por los guardias, que se darán cuenta de que la que va con vosotros es la auténtica Emille. Al ver que el plan de la impostora ha fallado, todos los guardias de la zona exterior se irán. Una vez dentro del castillo, habla con los guardias que vigilan la entrada a la **Cámara del Sol**, que también huirán. **Salva la partida y entra** (se trata del piso con la alfombra roja). La impostora robará la Daga de la Luna al Rey Zior cuando la auténtica Emille la descubra. **La falsa Emille revelará su nombre, Lenus.** Acto seguido, tendrás que combatir contra ella.





Lenus (Elemento Agua)

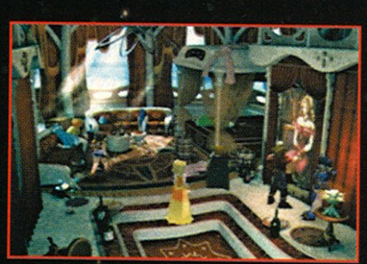
Lenus está sola en esta batalla, pero es muy dura de pelar. **Su elemento, el Agua, hará que sus ataques resten enormes cantidades de PS a Dart**. Por suerte, al principio Lenus alterna ataques individuales con ataques a todos. Los individuales no son excesivamente potentes.
El auténtico problema con Lenus es su enorme aguante físico.



¡Te costará mucho restarle la mitad de PS! Y cuando lo consigas, Lenus lanzará a tus tres personajes una extraña magia que les dejará hechos una auténtica piltrafa. Más vale que tengas una Brisa Curativa para entonces, y tres o cuatro más para después... Sí, tras la terrible magia que dejará sin apenas PS a tus tres muchachos, Lenus se dedicará casi exclusivamente a lanzar magias. A veces contra un solo personaje; otras veces, contra los tres. Siempre potentísimas. Gasta tantas Plegarias de los Ángeles como necesites, para resucitar a quienes pierdan todo su nivel de vida; utiliza tus Dragoon en cuanto puedas (preferiblemente, los Agujeros Astrales de Rose); reserva las Brisas Curativas hasta que sean totalmente necesarias y no utilices ataques cuerpo a cuerpo ni te cubras. Eso supondría perder unos turnos valiosísimos, en los que tienes que machacar a Lenus con lo más fuerte que tengas (magias de Fuego, recuperaciones para tus personajes o lo que sea, pero nunca ataques normales). La resistencia de Lenus hace que Kongol sea una de las mejores opciones para este combate, ya que el Giganto resiste mejor que nadie los combates largos y potentes. Lo malo es que sus magias no son muy dañinas...
En resumidas cuentas, vencer a Lenus es una cuestión de resistencia y potencial mágico: si tienes la cantidad de magias suficiente y usas todos tus recursos cuando Lenus se ponga dura, hacia la mitad del combate, ganarás. Si no, Lenus acabará con las vidas de tus tres muchachos y tendrás que empezar de nuevo desde el punto donde hayas guardado la partida por última vez. ¡Sé valiente!
La victoria en este combate te proporcionará nada menos que **6000 puntos de experiencia**.

El Rey Zior os invitará a viajar en el **Reina Furia**, el barco real anclado en el puerto de Donau. Abandona la ciudad para regresar al mapa.

















UN PASEO HASTA LOHAN

Objetos: No.
Tienda de ítems: Poción Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Huracán Gira, Lava Hirviendo, Poción Encanto.
Tienda de armas: Pica, Capa, Casco Legendario, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Pulsera de Poder, Llamada del Dios de la Guerra, Escudo Fantástico, Escudo de Dragón, Bufanda de Ángel, Gran Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: No.

Antes de ir hacia el norte, es mejor que tomes el camino del sur de Tiberoa para llegar a la **Estación de Barrera**. Elige la opción "Sur de Serdio" y, una vez en el mapa de Serdio, baja hasta entrar en **Lohan** (la ciudad de la izquierda). Ve por la calle principal hasta donde estaba el **mercader** que te regaló aquella botella, ¿recuerdas?

Esta vez, al verte pasar, te ofrecerá un objeto aún más interesante. Te costará **1000G**, y no habrá forma de regatear en el precio, pero te conviene pagar las mil monedas, porque se trata de... **¡El Espíritu del Dragoon Dorado!**
Después del diálogo, habla otra vez con el mercader para comprarle la **extraña piedra**.

Gracias a ella, Kongol también podrá convertirse en Dragoon a partir de ahora. Vuelve al mapa, ve a la Estación de Barrera y selecciona la opción **"Tiberoa"**. Una vez allí, ve hacia el norte y toma la línea de puntos de la derecha para dirigirte a las **Tierras Yermas**.
Allí toma el camino de la derecha para llegar a **Donau**.



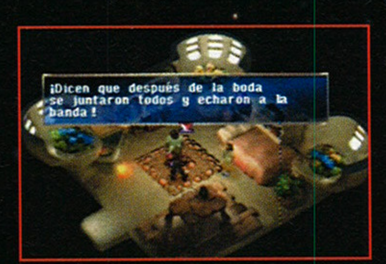




DONAU, CIUDAD DE LAS FLORES (II)

Objetos: No.
Tienda de ítems: Poción, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Tornado.
Tienda de armas: Chaleco de Plata, Tiara.
Polvo de Estrellas: No.

Ve por la calle de la izquierda y sal por el camino del fondo directamente para llegar al **puerto**. Baja por la escalera de la izquierda y vendrá a buscaros una chica llamada **Kayla**. Kayla irá a buscar al **Comodoro Puler**, que vendrá enseguida.
Baja la rampa final y habla con Kayla de nuevo, para decirle que estás listo para zarpar (sí lo estás, aunque quizás prefieras pasarte antes por las Tiendas de Objetos y Armas para abastecerte de ítems y armas, ¿no?).





EL REINA FURIA Y EL BARCO FANTASMA

Objetos: 50G (1), 20G (1), 100G (1), 200G (1), Amuleto de Valor (1), Ataque de Noche (1), Daga de la Danza (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: Espada Antigua, Colmillo, Traje de Guerra, Guardia para Golpes, Campana Mágica.
Polvo de Estrellas: 2.

Seguirás jugando en la cubierta del barco, controlando a Shana. El resto de los personajes están por ahí, repartidos por todo el Reina Furia. Shana pretende encontrar a Dart, así que empieza a buscar. Puedes **salvar la partida** en el punto para guardar que hay al principio.

Si bajas por la escalera que hay junto al punto para salvar, llegarás a una especie de **sala de máquinas,** donde hay un par de calderas. En una esquina de la habitación está Kongol, pasando el rato. Justo debajo de él, junto a un farol, encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Tómalo y vuelve a cubierta. Entra por uno de los arcos de la parte superior (los tres conducen a la misma zona).
Aquí puedes entrar en varias habitaciones, pero antes de dirigirte a ninguna, acércate a la **tubería** de la derecha. Junto a ella hallarás otro **Polvo de Estrellas**. Después, sube por la escalera al techo central y toma la siguiente escalera para llegar a la zona alta de la cubierta. A la izquierda encontrarás a Haschel.

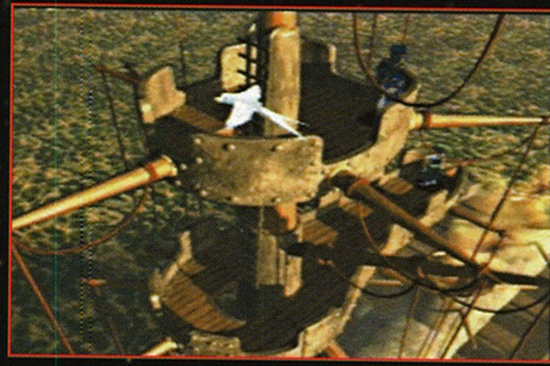
Sube por la escalera de la torreta central para dar con el **puente de mando**. Allí encontrarás a Dart. Durante el diálogo, Shana hará una especie de declaración de amor a Dart y saldrá corriendo, avergonzada. Pasarás a tomar el control de Dart, que decidirá buscar a Rose. Toma la escalera de mano del fondo para subir al **mástil del vigía**. En lo alto del mástil está Rose. Habla con ella. Tras el diálogo, Dart se irá y pasarás a tomar el control de Rose. Baja por la escalera al puente de mando y sal a la cubierta superior para hablar con Haschel. Rose se irá y tomarás el control de Haschel. Antes de poder ir a buscar a alguien ahora, verás una secuencia de vídeo, un recuerdo del viejo maestro de artes marciales.

Tras el vídeo, Haschel irá a buscar a Kongol. Baja por la escalera a la zona con habitaciones y sal por uno de los arcos de abajo para acceder a la cubierta inferior. Desde allí, toma la escalera de abajo para llegar a la sala de máquinas, donde antes viste a Kongol. Habla con él y, después del diálogo, sigue jugando con Kongol. El Giganto buscará a Albert, al que llama "Rey humano". Ve a la cubierta inferior y entra por los arcos. Ve a la habitación que hay justo enfrente, nada más entrar en esta zona, para hablar con Albert. Tras el diálogo, controlando a Albert, ve a buscar a Meru. Meru está en la habitación del fondo del pasillo. Habla con ella y toma el control de Meru cuando Albert se vaya.

Meru decidirá buscar a Dart, que como antes, se encuentra en el puente de mando. No obstante, antes de ir, puedes pasar por la **cocina** para jugar un rato, si te apetece. Es la entrada de la izquierda, nada más atravesar los arcos. Habla con el cocinero para jugar, aunque no ganarás gran cosa (**1G**, si ganas). Cuando te hayas cansado, ve a hablar con Dart. Meru gastará una pequeña broma a Dart, y después decidirán irse juntos a dar una vuelta. Da un último paseo si te ha quedado algo por explorar, y a continuación ve a hablar con Rose, que continúa en lo alto del mástil.

Tras la conversación entre Dart y Meru en lo alto del mástil, habrá una impresionante secuencia de vídeo. Al final, el Reina Furia se quedará incrustado en un misterioso barco fantasma. Lo que viene a continuación es un poco complicado... Después del diálogo, estarás en la cubierta del **barco fantasma**.

Regresa bajando por la izquierda al Reina Furia para **salvar la partida** en el punto de la parte superior izquierda de la pantalla (esquiva las luces fantasmales que sobrevuelan la zona, fijándote en la sombra que proyectan sobre el suelo). También puedes bajar las escaleras de la flechita azul para comprar algunas armas; o atravesar la puerta con la flechita amarilla de la izquierda, para descansar y reponer niveles de PS.







A continuación, regresa al barco fantasma y entra en la habitación que hay justo después de cruzar, en la parte derecha de la pantalla. Dentro **encontrarás un cofre con una maldición. Si intentas abrirlo, verás que te hace falta una contraseña.** Puedes intentar acertar, pero es poco probable que lo consigas. Si fallas en la contraseña, aparecerán unos fantasmas contra los que deberás luchar. Recuerda de todos modos dónde está este cofre.

Sal de nuevo y ve por la derecha a la parte central de la cubierta, donde has estado antes. La puerta de la izquierda de esta zona está cerrada. Atraviesa la zona central para bajar por las escaleras que hay allí. Llegarás a un pasillo lleno de luces fantasmales. Un fantasma de color morado se meterá en la primera puerta de pasillo. Avanza esquivando las luces fantasmales y acércate a la primera puerta. Observarás que está cerrada. La puerta siguiente está abierta, pero en esta habitación no encontrarás nada ahora. Así pues, avanza hasta el final del pasillo y toma los **50G** del cofre que verás (si te topas con una luz fantasmal, simplemente tendrás que superar un combate). Después, entra por la puerta del fondo.

Observarás que algo brilla en el suelo, un poco más allá de la entrada. Abre el **cofre** de la izquierda para tomar **20G** y, después, acércate al **punto brillante del suelo. Aparecerán cuatro espíritus, que te dirán cuatro números. Se trata de la clave para abrir el cofre de la primera habitación en la que estuviste**. Estos números son aleatorios, y la combinación no es siempre la misma. Pero el auténtico problema es el número de dígitos: los cuatro fantasmas te darán cuatro números en total, pero la combinación sólo consta de tres. O sea, que **la combinación correcta consta de tres de los cuatro números que te darán**, por lo que tendrás que probar todas las posibilidades para abrir el cofre.

Tienes diez intentos para acertar la combinación con los números que te hayan dado los fantasmas. Si fallas las diez veces, tendrás que luchar contra los fantasmas que protegen el cofre; y después, bajar a la habitación de los cuatro fantasmas para que te den otros cuatro números, para la siguiente combinación. Aunque es un complicado minijuego, no es necesario para continuar con la historia. Si quieres intentarlo, adelante. Puedes repetir tantas veces como quieras, y los objetos que obtendrás son variados e interesantes. No obstante, si te das por vencido y quieres continuar con la historia, sigue leyendo.

Vuelve a la cubierta del barco fantasma y ve hacia la derecha. Allí verás una nueva puerta, que da a otro pasillo infestado de luces fantasmales. El espíritu de un marinero pedirá al supuesto capitán que le abra la puerta del fondo del pasillo, y luego desaparecerá. Debes llegar hasta la puerta del fondo, esquivando las luces fantasmales si puedes. Dart observará que, efectivamente, la puerta es la del **Camarote del Capitán**, pero está cerrada. Vuelve a la cubierta y avanza hacia la izquierda. Aparecerán dos fantasmas, dirán incongruencias y desaparecerán de nuevo.

Baja de nuevo por la escalera que hay en el centro de la cubierta. La primera puerta, que antes estaba cerrada (donde se metió el fantasma de color morado), ahora estará abierta. Sube por la escalera de mano para abrir el **cofre** de la plataforma superior. Contiene... **¡un fantasma morado!** El dichoso fantasma hará despertar a los esqueletos que hay desparramados por el suelo, y tendrás que luchar. Pero **tres esqueletos** no son nada para ti, ¿no?

Tras acabar con ellos, no quedará ni rastro del fantasma morado. Sal de la habitación y entra en la siguiente, donde la otra vez no había nada. »

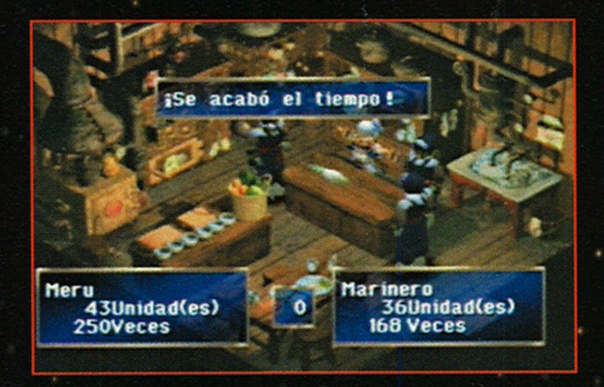






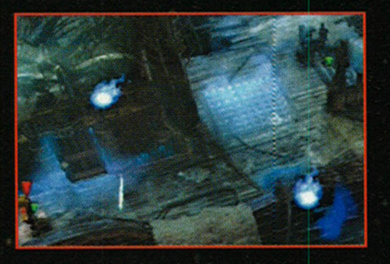


» Abre el **cofre** del fondo y, de nuevo, el fantasma morado hará resucitar a los esqueletos que hay en el suelo. Otra pelea con dos esqueletos y el fantasma morado (llamado **Mago Bogy**). No podemos considerar a Bogy un jefe, porque apenas tardarás un minuto en acabar con él. Un pequeño aviso: tiene una magia terrible de Embrujamiento, una especie de confusión que hace que uno de tus personajes ataque a los otros dos...
Terminada la pelea, Bogy huirá otra vez. Sal al pasillo y ve a la habitación del fondo. Ve a la izquierda e intenta abrir el cofre de la esquina. El baúl se moverá. Ve hasta él e intenta abrirlo una vez más. Bogy saldrá con... ¡otros dos fantasmas como él!











Tres Bogys (Elemento Oscuridad)



Estos fantasmas no suponen un problema serio y aunque sus niveles de PS no son tan altos como suelen serlo en todos los jefes, **sus magias pueden acabar contigo si no andas con ojo**. No es que resten grandes cantidades de PS, sino que provocan confusión y embrujamiento. Si uno de tus personajes es atacado por una magia de confusión, quedará fuera de combate durante un rato; y si recibe embrujamiento, se dedicará a atacar a otro de tus personajes. Eso quiere decir que, si no andas con cuidado, los Bogys pueden embrujar a tus tres personajes y hacerte perder la partida.
¡Pero hay un truco para que eso no ocurra jamás! Y es tan fácil como mantener a uno de los tres personajes cubriéndose durante toda la pelea. Si te cubres, podrán restarte vida pero el embrujamiento y la confusión no te harán efecto.
Así pues, la mejor táctica —aunque un poco lenta— es mantener a un personaje cubriéndose toda la pelea, para asegurarse de que los tres no queden fuera de combate; a otro personaje, atacando; y a un tercero, administrando magias y curas cuando sea necesario. De este modo, si el segundo o el tercero sufren de embrujamiento o confusión, siempre quedará el otro para curarles. En cualquier caso, no deberías tener grandes problemas para acabar con Bogy y sus dos clones.
Y claro, como los Bogys son muy poca cosa, la recompensa que obtendrás por eliminarlos no será muy grande: **216 puntos de experiencia**.

Ahora saldrá del cofre una luz fantasmal que es el alma del Capitán del barco. Te pedirá que vayas a su Camarote; sal al pasillo, sube las escaleras y entra por la puerta de la derecha. Atraviesa el pasillo con luces fantasmales para llegar al Camarote, que antes estaba cerrado. Aparecerá el fantasma del Capitán, que os dirá que el Monstruo Negro ha acabado con toda la tripulación. Abre los dos **cofres** para obtener **300G**. Ve al punto brillante que hay en el suelo, en el centro de la habitación, y pulsa ✖ para coger la **"Llave del Barco Fantasma"**. Esta llave abre la puerta de la izquierda de la cubierta.
Vuelve por el pasillo hasta la cubierta y crúzala. Dos marineros fantasmales aparecerán y desaparecerán de nuevo. Abre la puerta con la llave. Al fondo verás un **cofre**, ábrelo para recoger un **Amuleto del Valor**. Después, intenta atravesar la puerta de la izquierda. Se te aparecerán **cinco soldados** que dicen defender a la Princesa Louvia del Monstruo Negro, ¡y pelearán con vosotros pensando que sois él!

Comandante y Caballeros Fantasma (Elemento Oscuridad)

Aunque hay cuatro caballeros, **lo mejor es que te centres en el Comandante**, ya que los soldados se regeneran poco después de ser eliminados. Cuando acabes con él, los Caballeros ya no se regenerarán. Todos pueden emplear magias de confusión, así que repite el



procedimiento que seguiste con los Bogys: mantén a un personaje cubierto. Si puedes realizar un "Especial" para convertir a los tres en Dragoon, mejor. La Tormenta de Rosas de Albert es muy útil, como el Agujero Astral y la Puerta de la Muerte de Rose.
Utiliza Plegarias de los Ángeles si acaban con alguno de tus personajes y, ante todo, conserva a alguien cubierto en todo momento. Tu recompensa será un **Ataque de Noche** y **6000 puntos de experiencia.**



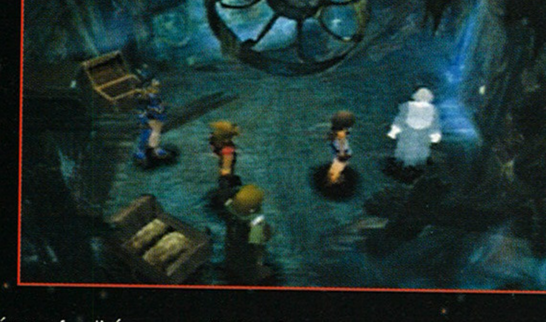












En el diálogo de después del combate, **el Comandante confundirá a Shana con la Princesa Louvia**, y después desaparecerá. La puerta de la pared izquierda se abrirá. Entra y toma la **Daga de la Danza** que contiene el cofre de la izquierda.

Después, acércate a la cuna de la parte inferior para ver otra secuencia con un fantasma. Esta vez se trata de la **Niñera de la antigua Princesa Louvia**, que también confundirá a Shana con la Princesa desaparecida. Pasado el diálogo, el barco comenzará a hundirse. Todos volverán al Reina Furia... Bueno, no todos. Dart y Rose sufrirán un pequeño percance al intentar pasar de un barco a otro, y caerán al mar...

LIDIERA

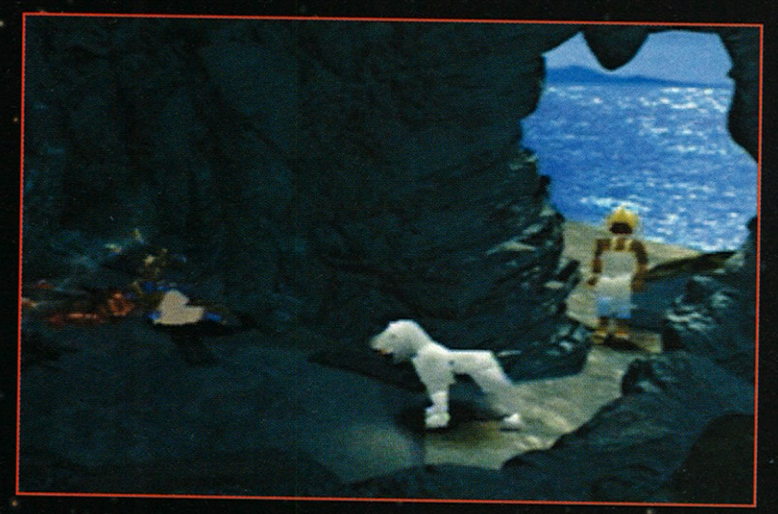
Objetos: Poción Curativa (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: 1.

Dart y Rose aparecerán junto a una pared de roca y una hoguera. Habéis sido arrastrados por las olas hasta la playa de Illisa, y Dart aún está inconsciente. Mientras Dart se recupera, Rose comenzará a recordar la muerte de Zieg en la Campaña del Dragón.
Al amanecer, un perro os descubrirá y hará venir a su amo, **Pete**, que os llevará a su cabaña. Pete y su madre os hablarán de un pueblo cercano





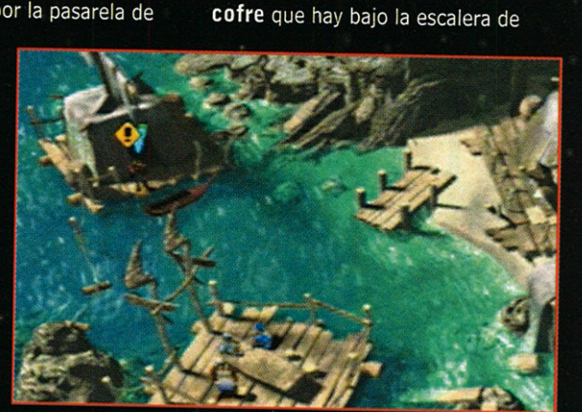
llamado **Fueno**, donde al parecer ha anclado recientemente un barco de Donau. ¡Es el Reina Furia, tenéis que llegar allí para reuniros con los demás! La Madre de Pete está enferma y necesita llegar también a Fueno para ir a la clínica, pero para eso hay que atravesar la **Caverna Submarina**, donde al parecer hay un monstruo terrible.
Sal de la cabaña y monta en la **barca** que verás Selecciona la opción **"Pasar al muelle"** y entra en la primera casa. Allí encontrarás un **punto para salvar la partida**, al fin. Salva y sa de nuevo a la playa. Sube por la escalera de mano de la derecha y avanza un poco por la pasarela de



arriba, hasta la siguiente escalera de mano que verás. Baja por ella para acceder a una zona cerrada, dentro de la casa donde estaba el punto para salvar. Entre los muebles de la derecha encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Tómalo y vuelve a la pasarela superior.
Baja a la playa de nuevo y abre el **cofre** que hay bajo la escalera de mano por la que has subido a la cornisa hace un momento. Contiene una **Poción Curativa**. Después, intenta salir siguiendo la flechita verde de la derecha. Al intentar irte, Pete te llamará y vendrá a hablar con vosotros. Os pedirá que le dejéis acompañaros, junto con su madre, hasta Fueno. Tras el diálogo, sigue la flechita verde de la derecha para llegar al mapa. Sigue la línea de puntos hasta la **Caverna Submarina**.

Continuará...







WinBack: Covert Operations

Contra la amenaza terrorista

A la lista cada mes más numerosa de títulos de acción para los 128 bits de Sony viene ahora a añadirse *WinBack: Covert Operations*, un juego que se estrenó en Nintendo 64 y que Koei ha decidido lanzar para PS2, aportando algunas mejoras, especialmente gráficas.

WinBack es una aventura de acción con tintes de espionaje, en la que formemos parte de un grupo de élite que tiene que detener una amenaza terrorista infiltrándose en su base. Así, armados hasta los dientes, con una buena colección de movimientos a nuestro alcance y aprovechando los elementos del escenario para cubrirnos, debemos avanzar por 31 niveles eliminando a los terroristas y encontrándonos con nuestros compañeros de misión, dispersos por toda la base.

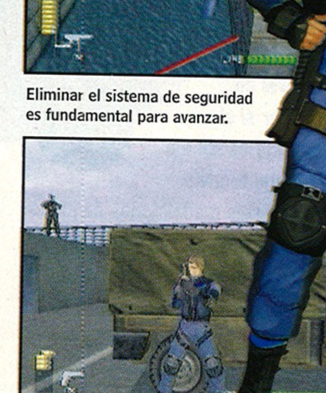
Pese a que los gráficos no pasan de correctos, lo cierto es que las primeras fases son bastante divertidas. Por desgracia, según vamos avanzando nos vamos dando cuenta de que el desarrollo siempre es el mismo, quedando reducido a eliminar a cuantos terroristas aparezcan y a localizar y desbloquear los sistemas de seguridad que impiden nuestro acceso. Además, la IA de los enemigos no está muy trabajada. Sirvan como ejemplo los tiroteos, en los que si somos pacientes podremos observar como los malos abandonan su parapeto para exponerse a nuestras balas.

Por otro lado, debemos destacar la cámara, totalmente controlable por el jugador, pero que en ocasiones nos deja "vendidos" y a merced del enemigo. Y es que muchas veces no se puede correr agachado, apuntar, disparar y además de todo eso preocuparse por mover la cámara.

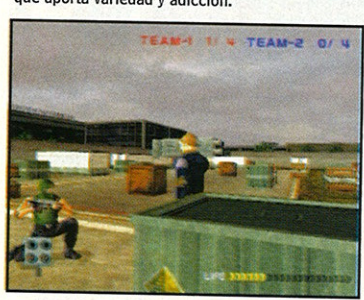
Para resumir, basta con decir que *WinBack* es una correcta aventura de acción, mejorable técnicamente, pero lo suficientemente divertida como para ayudarnos a hacer más llevadera la espera de *Metal Gear*.



El modo Deathmatch es un acertada inclusión que aporta variedad y adicción.



Eliminar el sistema de seguridad es fundamental para avanzar.









WINBACK: COVERT OPERATIONS
Koei • Aventura de Acción

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Calificación: **+ 16 años** Precio: **9.900 ptas.**

Mem. Card (119 Kb) · Dual Shock 2 · Multi Tap

Gráficos 6 · Sonido 7 · Diversión 7

- Parte de una idea muy buena.
- Las animaciones del personaje.

- El desarrollo se vuelve monótono.
- La cámara no suele ayudar mucho.

7

Un buen planteamiento que no se traduce en un gran juego por lo poco variado de su desarrollo. Pero es posible que guste a los fans de este tipo de juegos.

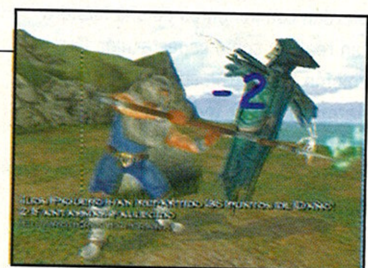
Heroes of Might and Magic

3DO • Estrategia
Castellano • 1 jugador • + 16 años • 9.490 ptas.
Memory Card (2 Bloques) • Dual Shock 2

Heroes of M&M es una conocida serie de juegos de estrategia por turnos para PC. No obstante, en este *Quest for the DragonBone Staff* para PS2 se han introducido sustanciales cambios. Manejando un único héroe, deberemos encontrar el objeto que da título al juego antes de que nuestro rey muera, aunque también deberemos detener a ciertos bandidos para obtener recompensas y favores. Nos moveremos por escenarios en perspectiva isométrica, registrando unos enormes mapeados y acabando con cuantos enemigos nos salgan al paso. Para ello, debemos formar un ejército a base de variadas unidades. Los combates son por turnos y la perspectiva cambiará a 3D. Lamentablemente, el componente estratégico queda muy limitado, con lo que el juego se reduce a conseguir experiencia y dinero para mejorar nuestro ejército y progresar por los continentes, lo que a la larga puede resultar monótono. Si pudiéramos controlar más aspectos, como en las versiones para PC...

VALORACIÓN. Estamos ante un título de estrategia un tanto "descafeinado", pero que puede servir de introducción para los jugadores que no conozcan el género.





Cuando nuestras unidades ataquen, veremos una animación con el daño y las bajas causadas.



Warriors of Might and Magic

3DO • Aventura/Rol
Castellano • 1 jugador • + 16 años • 9.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock 2

Warriors of Might and Magic es un divertido título que combina aventura con ciertos toques de rol. Nuestro protagonista, un capitán de la guardia encarcelado injustamente, debe escapar de su encierro para demostrar su inocencia, abriéndose paso por enormes e intrincados niveles plagados de variados enemigos, secretos y misiones a realizar. Para llevar nuestra empresa a buen puerto iremos encontrando en nuestro camino, cada vez más, poderosas armas, escudos y armaduras. Además, también podremos hacer uso de diversos hechizos, pociones y objetos que serán clave para avanzar en el juego y poder conseguir experiencia. La lástima es que técnicamente el juego no acaba de acompañar. De nada sirve que las animaciones estén trabajadas y que la música esté a la altura de las circunstancias si nos encontramos ante un pobre entorno gráfico, con unos escenarios bastante simples y unas texturas que "bailan" de vez en cuando. Lo dicho, una pena.

VALORACIÓN. Una interesante y divertida mezcla entre aventura, arcade y rol en la que todos sus aciertos quedan minados por unos gráficos que no están a la altura. **6**



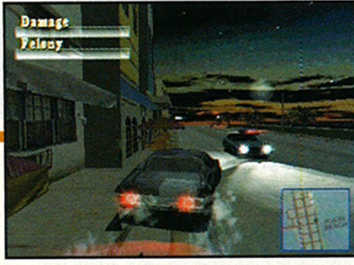
Los enemigos son muy variados y cada tipo responde de una forma a cada arma y magia.



Driver

Una película en tu PlayStation

Driver no es sólo un juego de coches. Es un título que consigue una divertida y adictiva combinación entre acción y velocidad. Y ahora está a un precio irresistible...



La recreación de los faros uno de los multiples detalles técnicos de calidad de *Driver*.



Las repeticiones albergan tantas opciones que nos sentiremos casi como un director de cine.



A comienzos de verano de 1999 aparecía en nuestro mercado un título revolucionario que conjugaba perfectamente el ya de por sí espectacular género de la velocidad con la acción más desenfrenada, y todo ello perfectamente hilvanado por una trama digna de la mejor "peli" policíaca.

Ahora, tras la aparición de su segunda parte, *Driver* pasa a una serie de precio especial, con lo que los que no lo hayáis disfrutado en su momento tenéis a partir de este mes una ocasión inmejorable para hacerlo. ¿Por qué no os podéis perder de ninguna manera este *Driver*? Pues sencillamente porque es un título que conserva la misma frescura del primer día, es sorprendente divertido, jugable y muy, muy original.

Como ya sabréis, en *Driver* nos convertimos en un policía infiltrado en la mafia que debe trabajar como chófer para los "capos" realizando diversas tareas. Estos "trabajitos" son de lo más variado, desde recoger a unos atracadores y ayudarles a escapar hasta convertirse en un taxista y amedrentar a nuestro pasajero. Y todo esto huyendo de la policía y procurando no destrozar nuestro coche.

Existen hasta un total de 44 de estas misiones, que se desarrollan en ciudades tan diferentes como Miami o Nueva York, ciudades que, por cierto, están perfectamente recreadas y con un altísimo nivel de detalle. Y por si el modo historia os sabe a poco, el juego todavía ofrece otras seis modalidades de juego más, en las cuales se incluyen pruebas con las que podremos desarrollar todas nuestras habilidades al volante.



La policía nos agobiará continuamente, así que deberemos ser rápidos y decididos al volante.

Si este planteamiento es ya de por sí muy atrayente, hemos de decir que además viene arropado por un acabado técnico de gran calidad, tanto en los escenarios como en los diversos vehículos, que además se deforman y pierden componentes de una manera tan realista como espectacular. Como colofón, el control, suave y ajustado, permite realizar todo tipo de maniobras espectaculares con total precisión.

No cabe duda de que la segunda parte le supera en muchos aspectos, pero aún así, *Driver* sigue siendo genial. Además, su precio lo convierte en una opción que no debes dejar escapar.

Un automóvil para cada trabajo



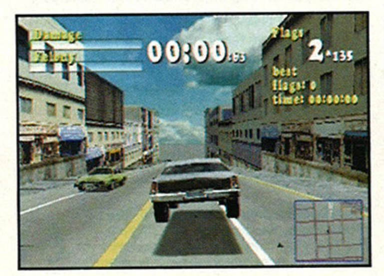
A la variedad de misiones a realizar que ofrece *Driver* hay que añadir la posibilidad de conducir hasta 10 automóviles diferentes. Cada modelo tiene sus características, con lo que el coche que recibiremos será el óptimo para cada misión, en función de si lo que cuenta es soportar bien los choques, la velocidad pura y dura, etc. Y es que no todos los días podemos manejar un coche de policía o el típico taxi estadounidense...

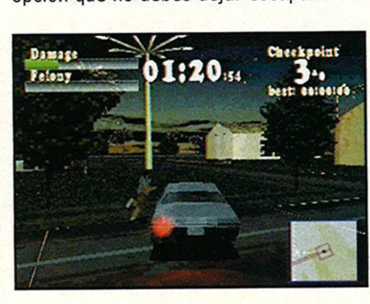














Drácula Resurrección

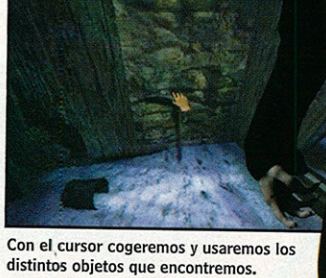
Que no te chupen la sangre

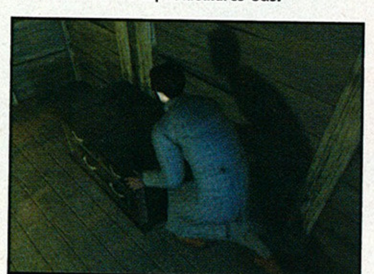
Si eres uno de los muchos que tiene curiosidad por disfrutar de una aventura gráfica, ahora tienes una ocasión inmejorable de saborear este sesudo género gracias a un juego que, además de sus muchas virtudes gráficas y jugables, tiene un precio que bien vale el experimento.

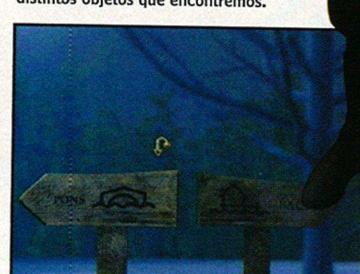
Drácula nos coloca en la piel de un cazavampiros que a golpe de cursor debe enfrentarse al Señor de la Noche mientras se desplaza desde una perspectiva subjetiva por unos preciosos escenarios. Las principales virtudes del juego llegan de la mano de una soberbia ambientación, apoyada en un magistral desarrollo técnico, y de un argumento que engancha gracias a la gran cantidad de personajes con los que podemos interactuar y a la sucesión de situaciones truculentas y tensas. Además, presenta un doblaje de lujo.

La única pega que se le puede poner a esta genial aventura en dos CDs es que algunos de sus puzzles son un poco retorcidos, aunque en general la dificultad no es muy alta, por lo que los más puestos en este tipo de juegos pueden acabarlo sin demasiados problemas. Sin embargo, si sólo has tenido un somero contacto con este género, te atrae la trama vampírica y quieres poner a prueba tus neuronas, este título te va a dar todo esto y mucho más, y por muy poco dinero.


Para resaltar los momentos de más dramatismo disfrutaremos de espectaculares CGs.


Con el cursor cogeremos y usaremos los distintos objetos que encontremos.









Micromaniacs

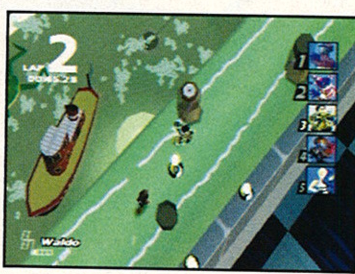
Corre, corre que te pillo

Tras el arrollador éxito de *Micromachines*, un saga de arcades de velocidad basadas en estos juguetes, Codemasters decidió prescindir de la licencia cambiando los pequeños bólidos por curiosos e imaginativos personajes que tenían el mismo objetivo: recorrer locos e hilarantes circuitos en miniatura.

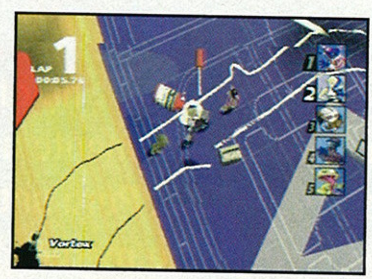
El atractivo de este juego es que nos permite competir con hasta ocho amigos en carreras alocadas y frenéticas donde todo puede ocurrir, desde tener que evitar el barrido del limpiaparabrisas de un coche, hasta deslizarnos sobre el cable de la plancha en una cocina o volar a lomos de una abeja en un jardín plagado de trampas.

Sólidos entornos 3D, fases de bonus y minijuegos completan la oferta. La pena es que los 8 personajes elegibles no tiene la variedad de los Micromachines, aunque lo cierto es que si buscáis un juego para divertiros en compañía, con *Micromaniacs* no se os va a borrar la sonrisa de los labios y, además, por un precio inigualable.


Además de correr, también tendremos que saltar, trepar o deslizarnos por algunos obstáculos.


La variedad de escenarios, con más de 20 pistas pistas, es uno de los grandes alicientes del juego.







Velocidad

¡¡¡Pisa el acelerador!!!

Dentro de la velocidad, PlayStation ha ofrecido un espectro de posibilidades sumamente amplio: simuladores de Fórmula 1, Rallies, Turismos... Pero ante tanta variedad, cabe preguntarse ¿cuál de ellos es el que realmente merece la corona de laureles?

Colin McRae 2

La magia del mejor Rally

Compañía: **Codemasters** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1-3 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · MultiTap





PLATINUM

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E

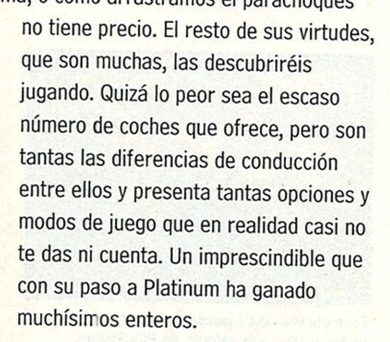
Si lo que te gusta es el rally, *Colin McRae 2* es el juego que colmará todas tus expectativas, tanto por su realismo visual como por su control, vibrante, fiable y ajustado. Sin duda, el mejor exponente del género.


El encanto de *Colin McRae 2* sigue siendo, cómo no, competir contra el crono.

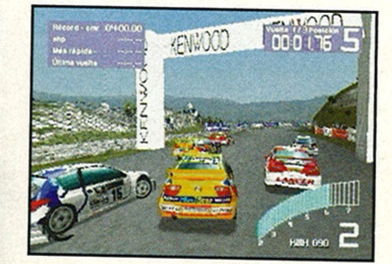
Colin McRae 2 ha sabido subsanar con creces todos los defectos de otros juegos de rally sin olvidarse de añadir sus principales virtudes, como el modo Arcade que puso de moda *V-Rally* y que nos permite competir contra otros cinco vehículos. Sin embargo, y como es lo lógico, el modo de juego estrella sigue siendo el Campeonato, donde nos medimos directamente contra el crono en apasionantes carreras donde las dificultades las ponen los circuitos y nuestra propia habilidad. En este modo es donde la simulación alcanza cotas épicas y donde descubrimos el verdadero valor de un juego que, además de ofrecer una sensación de conducción alucinante, sabe atrapar con su desbordante realismo.

Aunque muestra algunos defectillos técnicos, éstos son absolutamente perdonables en aras de una jugabilidad sin tacha en la que hay que englobar aspectos tan destacables como sus perfectamente diferenciados niveles de dificultad, la extraordinaria precisión de los ajustes que realizamos en los coches y, ante todo y sobre todo, la precisión y la respuesta de los coches. Además, ver como la carrocería se ensucia y se deforma, o como arrastramos el parachoques no tiene precio. El resto de sus virtudes, que son muchas, las descubriréis jugando. Quizá lo peor sea el escaso número de coches que ofrece, pero son tantas las diferencias de conducción entre ellos y presenta tantas opciones y modos de juego que en realidad casi no te das ni cuenta. Un imprescindible que con su paso a Platinum ha ganado muchísimos enteros.


El modo Arcade es una de las principales novedades de esta mejoradísima secuela.







F1 Championship Season 2000

EA Sports también con la Fórmula 1

Compañía: **EA Sports** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 3 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · MultiTap









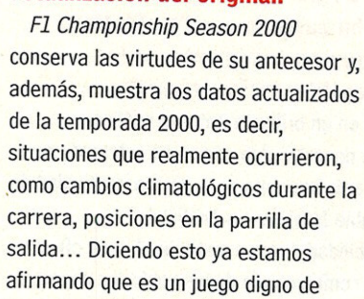
Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB




En esta actualización se ha incorporado datos y situaciones que se dieron en la realidad.

La primera incursión de EA Sports en el mundo de la F1 confirmó que estos canadienses se desenvuelven perfectamente en todo tipo de deportes y que saben estrujar al máximo las licencias que obtienen. Así, meses después de estrenar *F1 2000*, apareció esta "secuela", que no pasa de ser más que una actualización del original.


Season 2000 es espectáculo puro, gracias en parte a las espectaculares colisiones.





F1 Championship Season 2000 conserva las virtudes de su antecesor y, además, muestra los datos actualizados de la temporada 2000, es decir, situaciones que realmente ocurrieron, como cambios climatológicos durante la carrera, posiciones en la parrilla de salida... Diciendo esto ya estamos afirmando que es un juego digno de tener en cuenta y más si le sumamos una vocación por el espectáculo, muy difícil de encontrar en este tipo de simuladores. Las impactantes colisiones hacen saltar pedazos de carrocería, las voces desde boxes añaden tensión y el acabado gráfico rebosa detalles. Eso sí, también se aprecian algunas deficiencias técnicas, como parpadeos de texturas cuando aparecen muchos coches en pantalla o la sensación de velocidad, a veces inadecuada. Pese a ello, no puede ser más espectacular.

Probablemente, los que busquen un enfoque de la simulación más puro se sientan decepcionados, ya que *Season 2000* se decanta más por la faceta arcade hasta en su modo Campeonato (que permite ajustar un sinfín de opciones en este sentido). Por esta razón, este juego es capaz de atrapar a un público más amplio, y no sólo a fans de la Fórmula 1 como ocurre con *F1 Racing Championship* de Ubi Soft, que es mucho más simulador, pero con una atmósfera y puesta en escena menos espectacular.

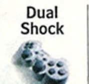


F1 Racing Championship

La simulación en su máxima expresión

Compañía: **Ubi Soft** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Volante, NegCon, MultiTap




Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB





Un pequeño lunar en su expediente es que sólo cuenta con los datos de la temporada 99.


Si aprovechara mejor la vistosidad de las colisiones, *F1 Racing* sería el mejor juego de F1.



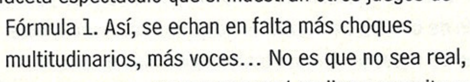
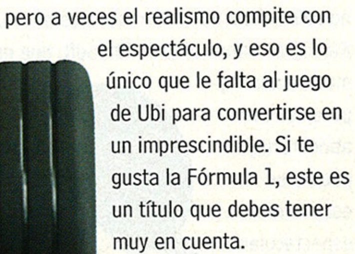


La principal virtud de este juego de Ubi Soft es ser el más fiel simulador de Fórmula 1 que se ha paseado por PlayStation, tanto en aspectos gráficos, como, muy especialmente, en los jugables, en los que ha marcado unas diferencias abismales.

La solidez técnica de *F1 Racing*, apoyada en un brillante entorno gráfico, consigue transmitir todo el espíritu de este deporte, algo que se ve reforzado por su apabullante sensación de velocidad y el sobresaliente nivel de competitividad de los rivales, logrado gracias a una muy notable Inteligencia Artificial.

Además de virtudes técnicas y gran jugabilidad, la propuesta de Ubi nos ofrece un amplio abanico de modos de juego y de configuración de los vehículos capaces de adaptarse a todo tipo de jugadores. El asequible Modo Arcade nos permite conducir con absoluta soltura, sin que el coche derrape y sin preocuparnos de si pisamos o no la hierba. Por el contrario, cuando nos sumergimos en el campeonato real las trabas pueden ser enormes, aunque podemos graduar, poco a poco, el nivel de simulación: los daños, el control, asistentes de frenado o dirección…

Las única pegas que podemos ponerle a este genial *F1 Racing Championship* son que se basa en la temporada 99 (el último en aparecer ya tiene la temporada 2001) y que no ha sabido aprovechar la faceta espectáculo que sí muestran otros juegos de Fórmula 1. Así, se echan en falta más choques multitudinarios, más voces… No es que no sea real, pero a veces el realismo compite con el espectáculo, y eso es lo único que le falta al juego de Ubi para convertirse en un imprescindible. Si te gusta la Fórmula 1, este es un título que debes tener muy en cuenta.


Formula One 2001

Otra actualización más

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 bloques, Dual Shock, Volante, NegCon, MultiTap




Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

La versión del 97 se *Formula One* ha sido considerada durante mucho tiempo como el mejor juego de F1 de PlayStation. Sin embargo, en los últimos años esta saga ha visto mermada su calidad debido básicamente a la escasa aportación de novedades.

Pues bien, *Formula One 2001* tampoco es un dechado de innovaciones, aunque sí plantea una interesante novedad con respecto a otros simuladores de Fórmula 1. Se trata de su Modo Arcade, que nos ofrece un sistema de juego estilo *Gran Turismo*, donde debemos superar distintas ligas, para así ganar dinero en las carreras y poder pagar las inscripciones, comprar coches o mejorar el que tenemos. Por desgracia, el interés de este planteamiento se pierde al descubrir que sólo podemos comprar coches entre campeonatos y que éstos son muy sencillos de ganar, al menos al principio. En cualquier caso, es una novedad muy a tener en cuenta si buscamos un juego de F1 diferente.

En cuanto a su modo simulación, no se diferencia demasiado de otros juegos similares, aunque sí eleva notablemente las exigencias de conducción y permite modificar bastantes parámetros del vehículo, aunque con menos profundidad que *F1 Racing*.

Técnicamente, es uno de los juegos más veloces que hemos probado y tiene unos cuidados unos efectos visuales, aunque no ocurre lo mismo con la animación de los coches. Flojeando en unos aspectos y sorprendiendo en otros, *Formula One 2001* no es el mejor juego de F1 para PlayStation, aunque sí es una opción diferente, sobre todo por su original planteamiento. Y además, tiene a su favor ser el único juego basado en la temporada en curso.




Formula One 2001 puede presumir de ser uno de los juegos más veloces de PlayStation.


Además, es el único con los datos actualizados de la actual temporada en curso.





Gran Turismo 2

El más completo y real

Compañía: **Sony** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 4 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · MultiTap

PLATINUM

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E

Este juego casi sobra en la comparativa, porque es obvio que es el mejor y el más completo de cuantos simuladores de velocidad han aparecido en nuestra consola.

Lo tiene todo: duración, calidad, variedad, diversión, realismo... un cúmulo de virtudes que lo elevan por encima de los demás y lo colocan como uno de los imprescindibles del amplio catálogo de PlayStation.

En cuanto a su calidad técnica, sobran las palabras y, puestos a buscar defectos, sólo podemos mencionar el "popping" que se aprecia en algunos escenarios, pero que no afecta a la jugabilidad. Por lo demás, casi perfecto.

Donde *GT2* sorprende holgadamente es en la calidad de sus modos de juego, su amplísimo garaje y su ajustado y eficaz control. Baste con decir que sus dos discos ofrecen una variedad de competiciones y opciones que no tienen parangón, y sólo por visitar los concesionarios del Modo GT y buscar qué coche es el siguiente que nos queremos comprar, ya vale la pena la inversión. Y es que, para participar en sus muchísimas competiciones necesitaremos licencias de conducción, coches de determinada potencia o preparados de manera específica... Además, podemos comprar bólidos de segunda mano, o visitar los mejores concesionarios del panorama mundial para comprarnos, por ejemplo, un New Beetle de competición. Y si nos parece caro, siempre podemos comprarnos el modelo básico y arreglarlo nosotros mismos: que si le ponemos el turbo, llantas nuevas... No sabréis lo que es un juego de coches hasta que probéis *GT2*. ¿Todavía te resistes?



En *GT2* tienen cabida todo tipo de turismos, desde pequeños Minis hasta Mercedes Clase A.





Sus variadas competiciones y modos de juego le proporcionan una vida larguísima.





Need for Speed Porsche 2000

Dos mitos de la velocidad

Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · MultiTap

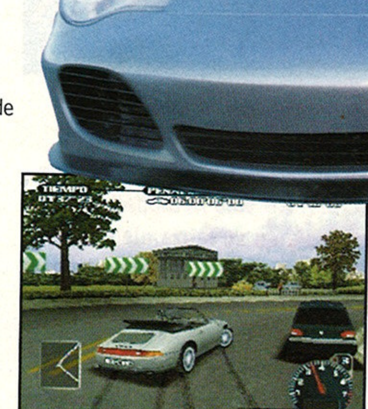
Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB

La saga *Need for Speed* se ha caracterizado desde sus comienzos por ofrecernos perfectas recreaciones de los mejores deportivos de todos los tiempos, con los que participar en frenéticas carreras por carretera o ciudad.

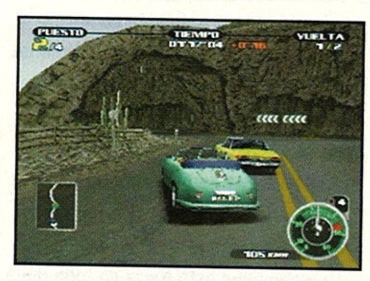
A lo largo de los años la saga ha ido mejorando, añadiendo nuevos modos y opciones. Sin duda, la principal novedad de esta quinta entrega es la de ceñirse en exclusiva a una sola marca, nada más y nada menos que Porsche. Tomando como base esta peculiaridad, EA ha mantenido las claves de su saga, como el control arcade, ciertos modos de juego o el enfoque frenético de las carreras, y ha introducido muchísimas novedades. Así, se mantienen los ya clásicos Persecución o Captura la bandera (ambos hasta para 4 jugadores simultáneos) y se incorporan Evolución y Piloto de Pruebas, que son tan innovadoras que casi no parece un *NFS*.

En Evolución debemos superar distintos campeonatos donde ganaremos dinero para reparar el coche o comprar nuevos Porsches. Este modo de juego es muy similar a lo que ofrece *GT2*, aunque sólo con Porsche. Por su parte, en Piloto de Pruebas tenemos que cumplir misiones a los mandos de distintos modelos. La creciente complejidad y lo apasionante de su desarrollo hacen que este modo sea adictivo hasta decir basta.

Estas virtudes se ven apoyadas por unos entornos gráficos tan detallados como variados y una reconstrucción de los vehículos que quita el hipo. Sin duda, un arcade ideal para todos los amantes de la velocidad y, sobre todo, para los fans de la marca Porsche. Y es que, además de jugar, podréis disfrutar de fichas técnicas, vídeos, historia...



Los vehículos responden a las mil maravillas, y cada modelo tiene distinto comportamiento.





No son tantos coches como en *GT2*, pero está casi toda la historia de Porsche, que no es poca.



Ridge Racer Type 4

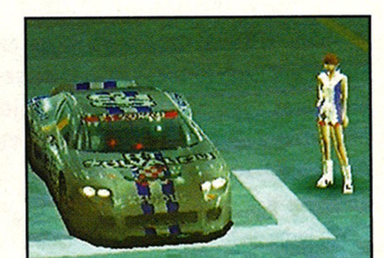
El mejor de la saga

Compañía: Namco	Precio: 3.490 ptas	Idioma: Inglés	Edad: +3

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Volante · NegCon · MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E





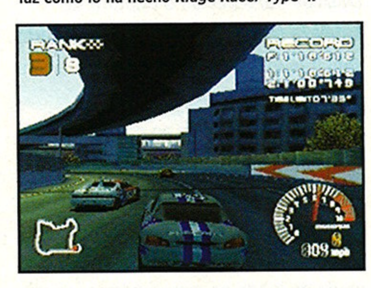
La saga sigue siendo fiel a sus orígenes, y de sus más de 300 coches, ni uno sólo es real.

Uno de los títulos ineludiblemente unido a PlayStation es, sin duda, *Ridge Racer*. No sólo acompañó a la consola en su lanzamiento, sino que también se ha convertido en una de las sagas de velocidad con más solera en el género.

Si algo caracteriza a la saga *Ridge Racer* es su descarado enfoque arcade que, huyendo de todo atisbo de simulación, plantea una sistema de conducción tan gratificante como sencillo, que se basa fundamentalmente en el control del derrape. Por supuesto, a lo largo de sus muchas entregas la saga ha ido mejorando y puliendo aspectos, hasta llegar en *Ridge Racer Type 4* a culminar uno de los mejores juegos de velocidad de PlayStation.

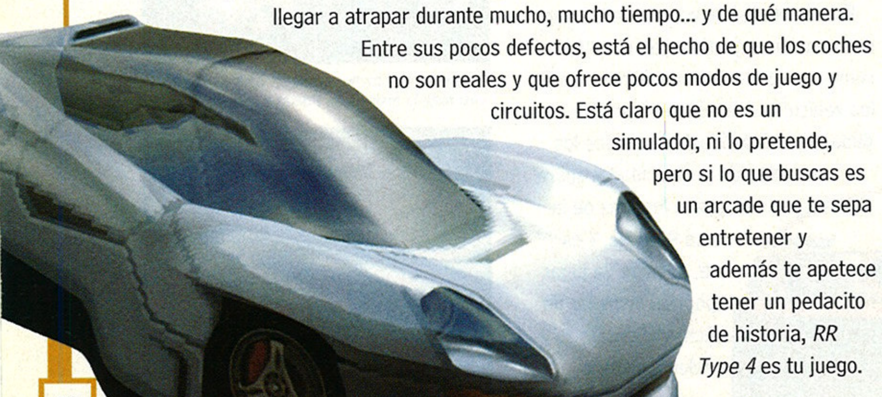


Pocos juegos han sabido tratar los efectos de luz como lo ha hecho *Ridge Racer Type 4*.



La jugabilidad está fuera de toda duda, y el uso de un ingenioso sistema para convertir los 4 coches iniciales en más de 320 no tiene precio. Sin embargo, lo que realmente sorprendió, y aún sorprende, de *RR Type 4* es la solidez de los escenarios, la absoluta ausencia de popping (sólo igualado por *Vanishing Point*) y la perfecta recreación de los efectos de luz, dignos de admirarse tanto en el juego como en las repeticiones. Es, por todo ello, un juego precioso de ver y apasionante de jugar que, sin complicarnos la vida con montones de configuraciones, puede llegar a atrapar durante mucho, mucho tiempo... y de qué manera.

Entre sus pocos defectos, está el hecho de que los coches no son reales y que ofrece pocos modos de juego y circuitos. Está claro que no es un simulador, ni lo pretende, pero si lo que buscas es un arcade que te sepa entretener y además te apetece tener un pedacito de historia, *RR Type 4* es tu juego.



Toca World Touring Cars

Culminando un gran trabajo

Compañía: Codemasters	Precio: 7.490 ptas	Idioma: Castellano	Edad: +3

Periféricos: Memory Card 1-2 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon · MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB

Aunque sólo fuera por *Colin McRae*, Codemasters ya se habría ganado un puesto de honor entre los desarrolladores de juegos de velocidad.

Pero además de *Colin*, la compañía británica también nos ha regalado los exitosos simuladores *Toca Touring Car*, cuya tercera parte ha supuesto la culminación técnica de la saga.

Como podéis adivinar por su nombre, *Toca World* tiene como principal novedad la universalización de la licencia, es decir, ahora podemos disfrutar de más de 40 vehículos y circuitos de todo el mundo, no sólo ingleses. Además, el diseño de estas pistas es sumamente minucioso y dota al juego de una sensación de realismo que se refuerza con el perfecto comportamiento de los coches. La calidad gráfica llega a superar en muchos aspectos a *GT2* y hace de este título el más realista y jugable de la saga. Mención aparte merece la espectacularidad con la que se desarrollan las carreras, con multitudinarias colisiones, parachoques soltando chispas contra el asfalto... no habéis visto un juego que recree con mayor espectacularidad y realismo todas estas incidencias.

Pero *TWTC* también tiene una importante pega, y es la velocidad. Debido al tamaño y calidad de los coches y escenarios y los numerosos elementos que vuelan por la pantalla, la sensación de velocidad cae unos cuantos enteros, aunque el resto de virtudes técnicas y jugables palian notablemente esta deficiencia.

Además, su divertido sistema de campeonatos, su apabullante apartado sonoro y el ritmo y espectacularidad de las carreras son de lo mejorcito. Es la más sólida alternativa frente a *Gran Turismo 2*, en lo que a carreras de turismos se refiere.



En carrera podemos escuchar los consejos de boxes, consiguiendo grandes dosis de realismo.



Las colisiones son lo mejor del juego. Lástima que los efectos de luz no estén a la altura...



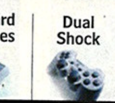


V-Rally 2

El rally más completo

Compañía: **Infogrames** Precio: **2.690 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+3**

Periféricos: **PRECIO ESPECIAL**

Memory Card 1-15 bloques  Dual Shock  Volante  NegCon  MultiTap 

Valoración Gráficos:  MB Diversión:  MB Calidad/precio:  E



V-Rally 2 presenta un Modo Arcade, contra otros pilotos, y un Modo Campeonato contrarreloj.



Su exigente control obliga a estar alerta, ya que el más mínimo error nos alejará de la victoria.





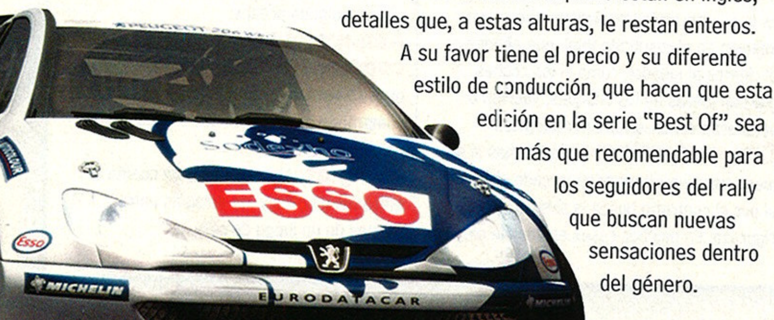
La aparición de *V-Rally 2* supuso una importante evolución en los juegos de rally, tanto por su apartado técnico como por su amplio y compensado abanico de opciones y modos de juego.

De hecho, en su momento no sólo se erigió como el JUEGO de rally, sino que también se convirtió en uno de los mejores exponentes del género de la velocidad.

Pese a sus muchas virtudes, *V-Rally 2* ha sido superado por el genial *Colin McRae 2*, no sólo en lo que ha apartado técnico se refiere, sino también en cuanto a control. Y es que, uno de las aspectos más característicos del juego de Infogrames es un sistema de control exigente como pocos, en el que un solo error puede hacernos volar por los aires y apartarnos definitivamente del triunfo. Sin embargo, esta misma dificultad hace que el juego sea más emocionante y supone un reto muy especial para los que busquen juegos complicados y tensos. Este sistema se mantiene tanto en el modo Arcade, en el que competimos contra otros tres vehículos, como en el Rally, donde nuestra lucha es contra el crono. Eso sí, en el Arcade las cosas se suavizan un poco y, esto es lo malo, resulta muy fácil colocarse el primero desde el principio, dejando atrás a los demás competidores.

En lo que respecta al apartado técnico, el juego luce un acabado brillante, donde destaca el detallado diseño de los 92 circuitos y el realista modelado de los 28 vehículos a elegir, una cifra notablemente superior a la del juego de Codemasters. Eso sí, los coches no se deforman y las voces del copiloto están en inglés, detalles que, a estas alturas, le restan enteros.

A su favor tiene el precio y su diferente estilo de conducción, que hacen que esta edición en la serie "Best Of" sea más que recomendable para los seguidores del rally que buscan nuevas sensaciones dentro del género.



Vanishing Point

Pensado para durar

Compañía: **Acclaim** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos:

Memory Card 2 bloques · Dual Shock · Volante · NegCon (no) · MultiTap (no)

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B

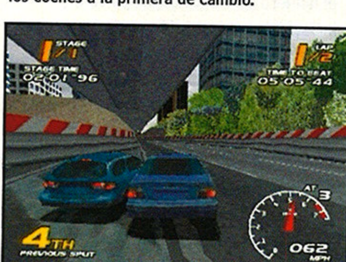
Englobado dentro de las competiciones de turismos, *Vanishing Point* es un juego que, al contrario de lo que sucede con títulos similares, engancha con más fuerza a medida que se juega, mostrando su verdadero potencial tras haberle dedicado un buen puñado de horas.

Innovador en cuanto a mecánica y concepto, *Vanishing Point* tiene como principal atractivo una innumerable colección de opciones y modos de juego que se van abriendo a medida que jugamos. Para que os hagáis una idea, los 8 circuitos iniciales pueden tener tantas variaciones que casi parecen 20, hay coches y modos de juego ocultos, como el Rally, y opciones tan divertidas como la modificación de los vehículos, no aparecen hasta haber superado una buena tanda de campeonatos. El único problema es que las primeras partidas pueden hacerse pesadas debido a las limitaciones iniciales, lo que obliga al jugador a poner mucho de su parte. Además, su sistema de juego consiste en carreras contra el crono, y por lo tanto no tiene mayor incidencia el número de coches que adelantemos.



El peculiar sistema de control hace "culear" a los coches a la primera de cambio.

Su control también resulta bastante exigente y los coches, todos ellos modelos reales y de las más diferentes características, tienen la desesperante tendencia de culear a la más mínima, por lo que cuesta bastante habituarse. Obviamente, una curva de aprendizaje alta también significa mayor duración.



La principal virtud técnica de *VP* es la práctica ausencia de Popping, algo poco usual.

Por lo demás, tiene varias competiciones multijugador y un original modo Acrobático que hará las delicias de los que gusten enfrentarse a retos realmente difíciles. Un juego que os durará mucho tiempo y que, junto al impecable trabajo gráfico, ofrece un enfoque original, distinto y divertido.





Por opciones, modos de juego y posibilidades, el indiscutible vencedor de la carrera es *Gran Turismo 2*. La elección ha resultado bastante compleja, ya que en estas páginas se encuentra lo más florido y granado de los rallies, la F1 y las competiciones de Turismos. Por ello, os recomendamos que no perdáis de vista a ninguno de estos títulos: cada uno en su estilo son muy recomendables.

1º


2º


3º


4º


5º


6º


7º


8º


9º


10º


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO							OPCIONES DE CONFIGURACIÓN							
		Nº de circuitos	Nº de vehículos	Modos de juego	Nº de vistas	Multijugador	Duración	Repeticiones	Retrovisor		Sensación de velocidad	Vehículos	Escenarios	Generación	Efectos de luz	Control		Deformaciones	Vuelcos	Pérdida de componentes	Comportamiento	Efectos climatológicos	Carreras nocturnas		Editor de circuitos	Compra de vehículos	Cambio de marchas	Asistente	Configuración de vehículos	Adquisición de componentes	Arreglos
Colin McRae 2	E	94	13	4	5	8/2	E	E	Sí	E	MB	E	MB	MB	MB	E	E	Sí	Si	No	Simulación /arcade	Sí	Sí	MB	No	No	AT /M	No	Sí	No	Sí
F1 Championship Season 2000	MB	17	11	4	4	2/2	MB	MB	Sí	MB	MB	B	MB	B	MB	E	E	Sí	No	Sí	Simulación /arcade	Sí	No	MB	No	No	AT /M	Sí	Sí	No	Sí
F1 Racing Championship	MB	16	11	5	6	2/2	E	MB	Sí	MB	MB	E	E	MB	MB	E	E	Sí	No	sí	Simulación /arcade	Sí	No	MB	No	No	AT /M	Sí	Sí	No	Sí
Formula One 2001	MB	17	11	5	4	2/2	MB	B	Sí	MB	E	MB	MB	MB	E	MB	E	Sí	No	Sí	Simulación /arcade	Sí	No	E	No	Sí	AT /M	Sí	Sí	Sí	Sí
Gran Turismo 2	E	49	680	5	3	2/2	E	E	Sí	E	E	E	E	MB	MB	E	B	No	No	No	Simulación /arcade	No	Sí	MB	No	Sí	AT /M	No	Sí	Sí	No
NFS: Porsche 2000	B	8	30	5	4	4/4	E	MB	Sí	MB	MB	E	MB	MB	MB	E	E	Sí	Sí	No	Arcade	Sí	Sí	MB	No	Sí	AT /M	No	Sí	No	Sí
Ridge Racer Type 4	MB	8	320	2	2	2/2	MB	MB	Sí	E	MB	E	E	E	E	E	B	No	No	No	Arcade	No	Sí	R	No	No	AT /M	No	No	No	No
Toca World Touring Car	MB	23	40	4	6	4/4	E	E	Sí	MB	B	E	E	MB	B	E	E	Sí	Sí	Sí	Simulación	Sí	Sí	MB	No	No	AT /M	No	Sí	No	Sí
V-Rally 2	E	84	26	4	5	4/4	E	MB	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB	No	Sí	No	Simulación /arcade	Sí	Sí	MB	Sí	No	AT /M	No	Sí	No	Sí
Vanishing Point	B	8	32	6	3	8/2	E	MB	Sí	B	MB	B	MB	E	B	B	B	No	Sí	No	Arcade	No	Sí	R	No	No	AT /M	No	No	No	No

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de todos los datos objetivos.

Número de circuitos: Indicamos el número de pistas, y al hacer la valoración general tenemos en cuenta si esta cifra está limitada por una licencia, como en el caso de los juegos de F-1.

Número de vehículos: Indicamos el número de vehículos, disponibles, incluyendo los que están ocultos e inicialmente no son elegibles.

Modos de juego: Son los modos básicos, sin contar con eventos especiales, aunque sí con los multijugador.

Multijugador: La primera cifra indica el número de jugadores que pueden participar, y la segunda el número de jugadores simultáneos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Sensación de velocidad: Si no tenemos sensación de ir rápido, todo lo demás carece de importancia.

Coches: Si están bien construidos, son sólidos, realistas y sin efectos extraños en los giros o choques.

Escenarios: Valoramos la calidad y variedad de los circuitos, teniendo en cuenta peculiaridades como si se tratan de pistas reales, o la imaginación, si se trata de circuitos inventados.

Generación: Penalizamos las ralentizaciones, la niebla, el popping y cualquier defecto técnico que incida en la jugabilidad.

Control: Si la respuesta de los vehículos es la adecuada a su estilo de juego, bien simulación o arcade, Fórmula 1 o Rally.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

Es la enumeración de características que influyen en el resultado final, que añaden alicientes al jugador, como si los coches pierden piezas en los choques, vuelvan o se acusan condiciones climatológicas.

Comportamiento: Indicamos si el juego tiene un componente arcade claro, o si por el contrario busca la simulación rigurosa. En muchos casos es posible elegir las dos modalidades de conducción, lo que hace que el juego sea más completo.

OPCIONES DE CONFIGURACIÓN:

No nos referimos a las opciones básicas del juego, sino a aquéllas que nos ayudan a poner el coche a punto, según nuestras necesidades o gustos.

Compra de vehículos: Sólo tenemos en cuenta si se puede realizar como tal, es decir, no consideramos "comprar" el hecho de ganar coches tras superar alguna prueba.

Adquisición de componentes: Si podemos mejorar nuestro vehículo pagando por ello, ya sea comprando piezas o con las clásicas barras de potencia.

Arreglos: Hemos tenido en cuenta las entradas a boxes y los arreglos entre tramas de un juego de rally.

100007	100008	100009	100011	702280	100015	100016	180166	180172	702076	202443	202511
100017	100023	702269	100029	100031	702290	200026	200031	200050	303561	202579	202632
200037	300195	300268	300275	310097	314474	704482	202114	202185	202278	303667	303757
702236	300162	704555	704569	704579	100004	202273	300213	702297	202169	304177	310101
700067	700093	300135	704447	704457	300152	704481	300254	100367	202159	314536	702066
704493	704531	704452	704537	704541	704557	704558	704577	705029	202161	202196	300260
700034	700040	700051	180096	180098	180095	314485	202191	314502	202288	202207	303778
702175	702299	702291	702284	702274	702270	300144	314561	702259	202427	202163	310108
702179	300261	700086	300180	704464	100376	300162	202199	202201	202280	202135	202144

Llama, indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!



702072	702060	702061	702065	702070		
704501	704519	704520	300140	300176		
702300	702192	702193	702225	702234		
702246	702248	702251	702252	702255		
702272	702276	702278	702279	702282		
702083	100002	100190	200018	200029	200303	
704485	200402	200436	200450	200465	200868	
704526	202227	202444	202449	208784	300036	702177
704636	303653	311434	300049	314126	314252	702120
702080	314661	700303	700315	702044	702045	702124
702285	702294	700555	702039	702050	702078	704901
200532	100414	700561	101800	101805	702169	702174
702184	702187	702197	702209	702220	702226	702232





¿sabes lo último para tu móvil?



topten

1	100008
2	314502
3	100190
4	200465
5	202280
6	702236
7	314191
8	300144
9	702123
10	702123

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Misión Imposible · CINEMA	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
007 · Cine	407687
Let it be · The Beatles	407740
Tubullar Bells · Mike Oldfield	407633
Fields of glory · Sting	407459
Dancing Queen· ABBA	407201
We are the cahmpions · Queen	407408
Can't help falling in love· UB40	407485
Let's get loud Jennifer López	407341

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio".
Hobby Press
PlayManía
C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Condenada a desaparecer

Hola, me llamo José Carlos y tengo la PlayStation desde hace dos meses y desde entonces leo vuestra revista. Me da pena ver como poco a poco la PlayStation va desapareciendo para dejar paso a PS2. Al ritmo que vamos, en dos años PlayStation sólo servirá de posavasos. ¿Qué opináis? ¿Le queda cuerda a PlayStation o está condenada a desaparecer?

José Carlos de Vega (Zamora)

PlayStation está condenada a desaparecer. Es un hecho y no podemos llorarla más tiempo. Eso sí, le queda cuerda, aunque no una cuerda tan firme como la de hace un año o dos. La cantidad de lanzamientos se va a reducir, y los juegos buenos de verdad van a ser aún más escasos. Nos quedan pocas sorpresas para PlayStation, y quizá su último gran juego sea *Alone in The Dark*. Esto no significa que tú no puedas disfrutar de tu consola durante muchísimo más tiempo, ya que si te acabas de incorporar al mundo PlayStation te has perdido auténticas obras de arte que ahora puedes recuperar gracias a las series Platinum o de precio especial. Puede haber más de 20 ó 30 juegos imprescindibles en PlayStation que aún tienes que disfrutar y eso te va a llevar más de un par de años.

Grabar en Time Crisis 2

Hola, tengo *Time Crisis Operación Titán* y una duda. Resulta que cuando grabo a un cierto nivel, ocupa un bloque en la Memory Card y cuando quiero cargar de nuevo lo que guardé, no lo encuentra y tengo que empezar de nuevo. ¿Cómo tendría que grabarlo para no tener que empezar de nuevo? Gracias, un saludo.

Daniel

Lo que ocurre es que lo que el juego graba son los récords, las puntuaciones, los tiempos y esas cosas, pero no la posición o la fase en la que lo dejaste. El juego no es muy largo y si encima pudieras salvar en cualquier momento se te acabaría en un "pis pas".


Time Crisis Operación Titán

En busca del juego ideal

Hola playmaníacos, me encanta vuestra revista y cada apartado que tiene. Tengo la PSOne y quiero comprar un juego de lucha y uno de plataformas, pero no sé si decidirme por *Tekken 3* o *Street Fighter Alpha 3* y dudo entre *Toy Story 2*, *Spyro 3* y *Crash Bandicoot 3*. No me gustan muy difíciles. Gracias.

Alberto Oscoz (Madrid)

En el caso de los juegos de lucha, ¿porqué no te haces con los dos? Están muy baratos y son los mejores, *Tekken 3* en lo que a lucha 3D se refiere y *SFAlpha 3* en lucha 2D. La elección depende de tus gustos personales, pero no tener *Tekken 3* es casi pecado.

Con respecto al tema de los plataformas, la decisión deberías tomarla entre *Crash 3* y *Spyro 3*, ninguno de los dos es muy difícil, aunque sí son largos. El más variado de los dos es *Crash 3*, que además tiene un excelente precio al ser Platinum.

Crash Bandicoot 3

Problemas técnicos

Los formatos de vídeo de PS2

Hola, soy Manuel y os felicito por la revista. Bueno, mi pregunta era que si me pudierais citar los distintos formatos de vídeo y audio que lee PlayStation 2. Gracias.

Manuel Robles (Alicante)

PlayStation sólo reconoce Vídeo DVD, pero no vídeo CD. Y sólo lee CDs de música normales, ni MP3 ni nada por el estilo. Una pena. ¿verdad?

Pausas en la reproducción de películas en DVD

Hola PlayManía. Hace poco me compre una PlayStation 2 y tengo unas dudas, he reproducido varias películas de DVD y en todas me hace como una pequeña pausa en un determinado momento. Los DVDs son nuevos. Quería saber si le ha pasado a más gente y porqué puede ser. La pausa no es mucha y en algunas apenas se aprecia, me gustaría saber si la tendré que llevar a la tienda o ponerme en contacto con Sony España. Muchas gracias y a seguid así.

Josu Sendon

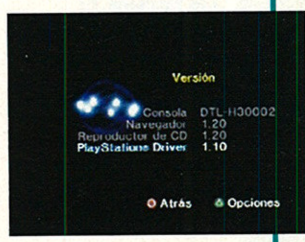
No te preocupes, esa pequeña pausa es la que marca el salto de un capítulo a otro. Es como cuando un CD de música pasa de una canción a otra. ¿Te has dado cuenta de que en los discos grabados en directo se interrumpen los aplausos y luego salta a la siguiente canción? Pues es algo parecido. Al haber separación por capítulos, los DVDs tienen pistas y a veces el salto se puede notar un poco más, aunque no mucho.

Suavizar las texturas en PS2

Hola, en primer lugar, felicidades por la revista. Tengo un problema con mi PS2. Me meto en opciones, de la pantalla del principio, y no sé suavizar las imágenes de los juegos de PlayStation ¿Cómo se hace?

Chema Sánchez

Para conseguirlo tienes que pulsar Triángulo en el menú principal y te aparecerá un listado con las versiones de los drivers de la consola. Ponte sobre la opción "PlayStation Driver" y pulsa Triángulo. Aparece otro menú, sitúate sobre "Diseño de Texturas", pulsa X y elige "Suavizar". También puedes variar la velocidad de acceso a los datos del disco.





Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con gusto la incluiremos.

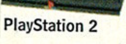
- **ACTION RPG:** Traducido al castellano, sería juego de rol de acción. Este término se refiere a un juego de rol en el que la acción no se detiene. Los combates no son por turnos y están más cerca de los beat´em up. El componente rol se manifiesta fundamentalmente en la posibilidad de crear a nuestro personaje y adquirir experiencia para mejorarlo, la gran variedad de armas, equipo y hechizos, los enormes mapeados a registrar... Son representantes de este subgénero el reciente *Dark Stone*, *Evergrace* o la serie *Alundra*.
- **ANIMADOR:** Es la persona encargada de modelar y dotar de movimiento al trabajo previo de los diseñadores. Las animaciones pueden ser en 2D o en 3D, y pueden tener sombreados y texturas para dar volumen a los diferentes elementos.
- **CABLE I-LINK:** Es un cable de conexión para PS2 que ofrece las mismas prestaciones que el Cable Link de PlayStation con la importante diferencia de que el I-link permite conectar cuatro PS2 en serie. Eso sí,hacen falta 2 cables, cuatro consolas, cuatro televisores y cuatro juegos.
- **DEATHMATCH:** También conocido familiarmente por los "shooters" como FPS ("frag per second" o "bajas por segundo"). Este término se refiere a las partidas en las que los jugadores se enfrentan todos contra todos en un escenario más o menos amplio. Estas batallas pueden desarrollarse de diferente forma: on line o con un multitap, adoptando perspectiva en primera persona o en tercera, etc. Hay títulos muy orientados hacia este subgénero del shoot´em up, como *Quake III*, mientras que otros lo ofrecen como modo de juego complementario, como por ejemplo *Operation Winback*.
- **DISEÑADOR:** Es la persona encargada de dar forma a todos los elementos que componen el apartado gráfico de un juego. Por la amplia y trabajosa tarea que esto supone, los diseñadores suelen dividirse en diseñador de personajes, de escenarios, etc. Los diseñadores deben trabajar codo con codo con el equipo de animación, para comprobar la viabilidad de sus diseños.
- **TESTEADOR:** Es el encargado de probar el juego antes de que éste salga al mercado. Su misión fundamental es detectar los posibles fallos o "bugs"que puedan haberse colado, para que puedan ser corregidos antes de el producto sea presentado al público.

Juegos de PS2 en PSOne

Amigos de PlayManía, desearía me contestasen a una pregunta que me hago hace tiempo: ¿Por qué no pueden hacer versiones de juegos de PS2 para la PSOne aunque eliminen algunas características?

Juan José Pérez Junquera (Jerez)

Porque no sería el mismo juego. Un título como por ejemplo *Metal Gear*, se quedaría en nada si le eliminamos una serie de acciones, efectos gráficos y opciones de juego que sólo son posibles gracias al potencial de PS2, tanto técnico, como de capacidad. Si conoces *Metal Gear* en Game Boy sabrás que es un gran juego, pero que no tiene nada que ver con la versión PlayStation. Pues en este caso pasaría lo mismo. Lo que te emociona de un juego en PS2 no sería posible en PSOne. Otro ejemplo, *GT3* en PSOne sería muy parecido a GT2... ¿Merecería la pena? A los desarrolladores no.

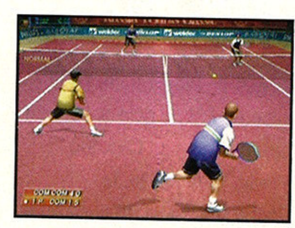

PlayStation 2

Virtua Tennis en PS2

Hola amigos de PlayManía, lo primero es felicitaros por la revista, bueno, al grano. ¿Sabéis si Sega sacará el magnífico *Virtua Tennis* de Dreamcast para PlayStation o PS2?

David Benito (Madrid)

Sega tiene 6 títulos previstos para PS2 de los que sólo uno se ha anunciado oficialmente, *Virtua Fighter 4*. Los otros cinco títulos se desvelarán en el E3, que se celebra en mayo, aunque estamos por apostar que nos comemos la revista si uno de ellos no es *Virtua Tennis*. Estamos casi, casi seguros, aunque Sega aún no ha confirmado nada. Un poquito de paciencia.





Virtua Tennis, Dreamcast

Sistemas antipiratería

Hola, os escribo para saber si se puede grabar partida en *Manager de Liga*, porque lo intento y siempre tengo que empezar desde agosto.

Mario (Madrid).

¡Ay piratilla! Estás jugando con una copia, ¿verdad? *Manager de Liga* tiene un sistema de protección que detecta si se trata de un juego pirata. Una de las cosas que hace este sistema es obligarte a empezar de nuevo cada vez que cargas, pero tiene más "ventajas", como que cada vez sea más difícil ganar. Que sepáis todos que *Manager de Liga 2001* tiene el mismo sistema, por lo que si jugáis con copias piratas todo serán problemas. Avisados quedáis.

Dual Shock y Dual Shock 2

Hola playmaníacos, quisiera saber cuáles son las diferencias entre los mandos Dual Shock y Dual Shock 2. ¿Cuál me recomendáis? ¿Merece la pena? ¿Por qué han dejado de fabricar los mandos sencillos de Sony?

Antonio Torrecillas (Murcia)

El Dual Shock 2 es el mando oficial de PlayStation 2 y, aunque básicamente es igual al Dual Shock, cuenta con la ventaja de que sus botones de acción son analógicos, es decir, detectan la diferencia de presión. Si lo que tú tienes es una PlayStation, vale con que te compres el Dual Shock, pero si tienes una PS2, o intención de comprarla, deberías pasarte directamente al Dual Shock 2, ya que es más completo. Ambos son compatibles con las dos consolas. Los mandos básicos ya no se fabrican porque no merece la pena. La Gama Dual Shock te ofrece los sticks analógicos y la vibración, elementos que el pad digital no incorpora y que, hoy por hoy, son básicos para disfrutar a tope de los juegos.



Dual Shock 2 y Dual Shock

Consultorio

Fenómenos extraños

Hola me llamo Ángel y tengo un problemilla. En los juegos *Driver* y *Driver 2*, en algunas ciudades pasan cosas extrañas, por ejemplo en *Driver* en Miami una vez, no sé cómo, entre en el mar y fui con el coche un rato hasta que se me bloqueó la consola. Y como ésta, otras muchas cosas más, y los juegos son originales.

Ángel Jubera (Madrid)

Esto que nos cuentas es un ejemplo de los "bugs", errores de programación. Todos los juegos pasan por una fase de testeo para comprobar que las órdenes se interpretan correctamente, es decir, que un personaje no atraviesa paredes o que un coche no vuela cuando salta. Sin embargo, algunos juegos, como *Driver*, son muy complejos por las múltiples variables que contemplan, ya que dan una enorme libertad de movimientos. Los programadores imaginan todas las cosas que pueden ocurrir y las preven (que choques contra una verja, que empujes una mesa...), pero a lo mejor se han dado un cúmulo de coincidencias o circunstancias extrañas, casi irrepetibles, que no estaban previstas y que te han llevado hasta el mar. La consola se bloquea porque en realidad tú no deberías estar allí, así que no te puede sacar. Un ejemplo, es posible que choques con un cubo de basura y cuando esto sucede el cubo se rompe, pero a lo mejor hay un polígono inestable en el borde de un edificio al que, en teoría, tú nunca deberías acercarte, quizá porque pille muy lejos de la ruta normal. Si esa zona no se ha chequeado, es posible que esos errores no se hayan pulido... Cuanta mayor es la complejidad del juego, más fácil es que haya bugs, aunque lo ideal es, por supuesto, que no existan.

Driver

¿Dónde está la PocketStation?

Hola PlayManía, lo primero felicitaros por vuestra magnífica revista y ahora la pregunta. Tengo *FFVIII* y ya he conseguido un chocobo, pero no encuentro la PocketStation para poder utilizarlo, ¿me podríais decir dónde y cómo conseguirla?

Roberto Morato (Madrid)

Desgraciadamente no vas a poder encontrar la PocketStation, porque no se pudo a la venta en nuestro país, sólo salió en Japón. Este aparato, parecido a una Memory Card con pantalla, podía cargar en memoria aplicaciones especiales que iban incluidas en los propios juegos de PlayStation. En el caso de *FFVIII* esta aplicación era el minijuego Chocobo World. Ya lo sabes, la PocketStation no se pudo a la venta en España y no es un ítem del juego.



Pocket Station

Final Fantasy Chronicles

Hola chicos de PlayManía me he enterado de que Square va a lanzar en Usa *Final Fantasy Chronicles*, título que incluye *Chrono Trigger* y *Final Fantasy IV*, y se rumorea de que es muy posible que salga en España. ¿Es esto cierto? Y si lo es, ¿Para cuándo? Un saludo a todo el equipo de PlayManía.

Specter (Algeciras)

De momento lo más fácil es que el juego no llegue a España, porque Square, al instalarse en Europa, se propuso lanzar todos sus juegos traducidos al idioma del país de venta. Es muy difícil que la compañía cambie esta estrategia y más difícil aún que encuentren programadores dispuestos a realizar el trabajo de traducción. De todos modos, estamos esperando una confirmación oficial.

¿LO SABES TÚ?

En esta nueva sección de Battle Zone somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con dudas y problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. Son problemas que quizá a nosotros no se nos han planteado o que afectan a algún aparato o periférico que no hemos tenido ocasión de probar: hay tantos... No seáis vagos y si conocéis la solución al problema de alguno de estos amigos no dudéis en contestar. Enviad vuestras cartas a la dirección habitual indicando en el sobre: "¿Lo sabes tú?"

No entra corriente

Hola amigos de PlayManía. Tengo un problema con mi PlayStation. Una noche dejé el enchufe puesto con la consola apagada y a la mañana siguiente ya no funcionaba. Pedí el coste del arreglo y me costaba más de 12.000 pelas. ¡No hay derecho! ¿Qué me recomendáis?

Francisco Falero

Que la lleves a algún servicio de reparación de electrodomésticos, porque tiene toda la pinta de ser un problema con la fuente de alimentación, con el cable, o bien con la pieza donde se introduce el cable. Si es eso, un servicio técnico normal puede ayudarte, no pierdes nada por probar. Eso sí, pide un presupuesto y si no te convence, pasa del tema. De todos modos vamos a ver si algún otro lector le ha ocurrido y que nos dé su opinión. ¿Te parece?

Tarjeta UPXUS 8 megas

Hola buenos amigos, mi problema es la tarjeta de memoria. Tengo la UPXUS de 8 megas, pero sólo accedo a un mega, ¿me podríais solucionar el problema?

Alejandro Martínez (Madrid)

No hemos probado esa tarjeta en concreto, aunque lo más posible es que no realices la operación correcta para saltar de un mega a otro. Esta maniobra suele hacerse con una combinación de botones (normalmente L1 ó R1 + Select), aunque en este caso no tenemos ni idea. A ver si algún compañero la ha probado y nos escribe con la respuesta...

El Botón X

Hola, he tenido problemas con la X de mi Dual Shock, y aunque habéis dicho alguna vez que puede ser porque la consola esté empezando a "cascar" en realidad no tengo pegas con ella, ni al cargar los juegos ni con las tarjetas ni con ningún otro periférico. ¿Me podéis ayudar?

Sergio Baluarte (Madrid)

Nunca nos ha ocurrido algo así, salvo cuando la consola estaba en las últimas, aunque sí hemos oído que el pad se puede desmontar para tratar de arreglarlo. Quien lo haya hecho alguna vez, que se anime y nos lo cuente.

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/PlayManía, o enviando vuestros e-mail directamente a: PlayManía@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

COMPATIBILIDAD DE MULTITAP

Multi Tap de PSOne Y PS2

Hola ¿Me podéis echar un cable? Gracias. Quiero comprar un MultiTap para jugar con los amiguetes, pero antes quería saber si un MultiTap de PlayStation funciona también en PS2 o si tengo que comprar uno para cada consola? ¿Hay alguno que me sirva para las dos?

Jordy (Andorra).

Mucho nos tememos que vas a tener que comprar uno para cada consola, ya que las peculiaridades de los Dual Shock y de las tarjetas de memoria de PS2 hacen que los MultiTap también sean diferentes.

JUGAR EN RED CON PS2

Hola playmaníacos me han surgido unas dudas pero antes de nada quiero felicitaros por vuestra revista. A ver, si PS2 se puede conectar a Internet ¿se podrá jugar con juegos de PC por la red, o habrá otro sistema de juegos Online de PS2?

Uriel (Almería)

Podrás jugar en la red con juegos de PS2, pero no con juegos de PC. Es decir, habrá juegos específicos para PlayStation 2 que se puedan jugar en red, pero, como de costumbre, los juegos de PC no funcionan en una PS2.

EL JUEGO DE HARRY POTTER



Harry Potter

Hola, se supone que hay que ser original al principio así que ya lo estoy siendo. Bueno me he enterado de que están haciendo un juego de mi personaje favorito, Harry Potter, para la PSOne, ¿Tenéis alguna idea de cuándo saldrá?

Un desconocido

Sí, va a salir después del verano y va a ser una aventura con toda la magia característica de este genial personaje.

FINAL FANTASY: LA PELÍCULA

Hola playmaníacos. quería saber cuándo van a sacar la película de "Final Fantasy" y cuándo va a salir *Final Fantasy X*.

Otro que no firma

La película se estrenará este verano, el 3 de agosto y es una auténtica pasada.

El juego, *FFX*, sale en Japón en junio, y se espera que llegue en Navidades a Europa, aunque es más que posible que no aparezca en nuestro país hasta el 2002, según una nota de Sony, que va a ser quien lo distribuya.



Póster de la película Final Fantasy

OBLIGADOS A RENOVARSE

Hola, me llamo Moi. Quería dar mi opinión sobre los juegos de PSOne que están saliendo últimamente. Ya sé que todavía quedan algunos juegos buenos por salir, pero títulos como *Medievil*, *Tenchu*, *Resident Evil* o *Dino Crisis* sólo van a salir para PS2. Me parece que Sony nos está obligando a comprar PS2 al no sacar segundas versiones de juegos que a todo el mundo le encantaría tener. ¿No van a sacar más juegos buenos para PlayStation? ¿Nos va a obligar Sony a comprar PS2? ¿Hasta cuándo sacarán juegos aceptables?

Moisés

No es que nos obliguen, es que los tiempos cambian y los desarrolladores son los primeros que prefieren aprovechar el potencial de una máquina con más capacidad, antes de seguir limitados por PlayStation, de la que ya han aprovechado casi todas sus posibilidades. No es Sony, son todas las compañías en general las que se decantan por PS2 para poner en marcha sus nuevos proyectos, al fin y al cabo, lo normal es evolucionar hacia lo mejor.

Obviamente, tendremos que terminar cambiando todos, aunque a nuestra PSOne aún le quedan algunas cosas interesantes por decir. Además, si no queremos cambiar siempre podemos aprovechar las posibilidades que nos brindan las series de precio especial, ya que podemos jugar por muy poco dinero con grandes juegos que en su momento no pudimos comprar. ¿Cuánto podremos aguantar sin cambiar? Un año y medio, dos años... El caso es que hay que aplicar la famosa frase de renovarse o morir, aunque nos cueste. Los buenos juegos se están agotando a marchas forzadas...

SEGA Y PSONE

Hola, quería felicitaros por esta gran revista. Me he comprado una PSOne y quisiera saber si ha sido una buena inversión. Ya de paso os quiero pedir una lista con los juegos de Sega que van a salir de para PlayStation. Muchas gracias.

Alberto Aguado

Si tú te diviertes con ella es una inversión inmejorable, no lo dudes. Aprovecha todos los juegos geniales que ahora están a muy buen precio y no pienses en si salen muchas o pocas novedades. Disfruta, que es de lo que se trata. Con respecto a lo de Sega, aún no ha confirmado oficialmente ningún título para PlayStation, sólo hay rumores que hablan de un *Sonic* y de *Panzer Dragoon Saga*, aunque, repetimos, no hay confirmación oficial.





Panzer Dragoon Saga y Sonic

DVD Remote Control

Disfruta de buen cine sin cables de por medio

Uno de los mayores atractivos de PlayStation 2 es la posibilidad de reproducir películas en DVD, sin embargo, el tener que usar el pad para "navegar" por todos los menús de configuración y reproducción resulta algo incómodo y engorroso. Algo que se puede solucionar con los distintos mandos a distancia del mercado, entre los que destaca éste de Thrustmaster

El receptor de la señal, que va conectado a uno de los puertos de pads, está incluido en una pequeña base donde podremos colocar el mando cuando no lo usemos. Además, del cable principal sale otro al que podremos enchufar un pad para no tener que estar cambiando de periférico cada dos por tres.

Respecto a las funciones que podemos activar a través del mando (pausa, cambios de subtítulos, etc.), son exactamente las mismas que con el Dual Shock 2. No esperéis ningún atajo o función extra, como acceso directo al menú "ajuste", aunque esto quizá sea culpa del software interno de PS2 y no del propio periférico.

Para evitar disgustos, el ergonómico mando viene recubierto de una tira de goma que lo protege en caso de caída accidental, todo un detalle que hace aún mas atractivo el conjunto.

En fin, un completo mando a distancia para los cinéfilos que busquen algo más de comodidad.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Mando a distancia**
- Valoración: 

Speedster 2

Con licencia oficial y calidad garantizada

Cada mes que pasa, los fabricantes de volantes nos lo ponen más difícil a la hora de decidirnos por uno que cumpla nuestras necesidades. En esta ocasión, ha sido Sony quien nos ha traído un volante que se ha colocado directamente en los primeros puestos del ránking por muchas razones. La primera, es que es compatible con las dos consolas de Sony, PSOne y PS2 y todos sus juegos de conducción ya que acepta cualquiera de los 3 modos existentes: digital, analógico y NegCon. Antes de ponernos a jugar deberemos decidir cómo anclarlo a la mesa, ya que podremos elegir entre usar las ventosas que hay en la base o las estupendas sargentas que viene incluidas y que proporcionan una estabilidad perfecta.

Tras conectar los pedales con el correspondiente cable, ponemos las manos sobre el volante y descubrimos que está completamente recubierto de goma, lo que proporciona una suavidad al tacto poco común. Los botones que vienen incluidos en la zona central están colocados lo suficientemente bien como para acceder a ellos sin tener que forzar la postura si queremos prescindir de los pedales. Aunque esto último es poco probable que ocurra, ya que también rayan a un excelente nivel. Se "pegan" al suelo firmemente y además son anchos y están lo suficientemente separados para que no aceleremos y frenemos a la vez con el mismo pie. Para co mo, tanto freno como acelerador son completamente analógicos, lo que proporciona sensaciones más realistas.

Uno de los detalles que más llama la atención, por su excelente acabado y calidad, es la palanca de cambios. Una enorme bola de aluminio pulido hace de pomo de una palanca de estupendo tacto que hará disfrutar aún más a los amantes de los cambios manuales. Los elogios también los debemos extender al tacto del volante, ya que su ángulo de giro, dureza y sensibilidad son perfectos. Si le tenemos que poner algún "pero" a este estupendo volante, podemos decir que las vibraciones que se producen en la base son poco contundentes y aportan muy poco al conjunto y que el precio está un poco por encima de lo habitual.

Ya veis, la decisión se pone cada vez más difícil con volantes como éste, si dispones de 12.490 ptas., claro.

Los mejores

1º Speedster 2
2º Ferrari 360 Modena
3º Act. Labs RS Racing
4º McLaren
5º Top Drive GT+

- Compatibilidad: **PS2/PS**
- Precio: **12.490 ptas.**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Mando a distancia**
- Valoración: 

Cybergun Desert Eagle

La primera réplica exacta de una pistola real

- Compatibilidad: **PS**
- Precio: **6.200 ptas.**
- Distribuidor: **Softair**
- Teléfono: **93 843 19 02**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: **MB**

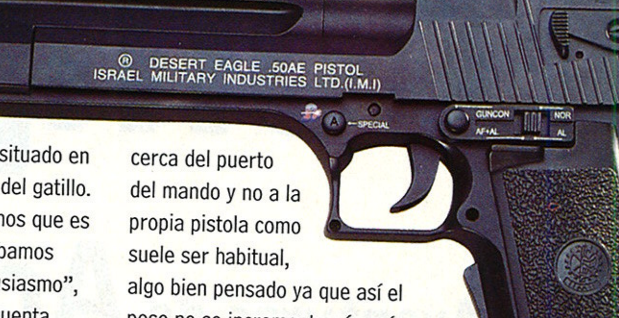
Las mejores

1º G-Con 45
2º P99K Light Blaster
3º Cyber Gun
4º Avenger Pro

Por primera vez, una empresa se "atreve" a hacer un réplica de un arma real para usarla con videojuegos. Por supuesto, lo que de primeras llama la atención es su atractivo diseño, muy similar de la Desert Eagle real, una arma que usan la mitad de los ejércitos y unidades especiales del mundo. Tras esta primera impresión, la cogemos y comprobamos que lo que dice la caja de su peso es completamente cierto, ya que sus más de 500 gramos aumentan la sensación de tener un arma "seria" en las manos, eso sí, a costa de sufrir un poco más en partidas largas...

Para evitar problemas con algún juego, es compatible con el modo GunCon y el normal, además de incorporar los botones necesarios para realizar todo tipo de acciones. De entre éstos destaca uno de muy cómodo acceso, situado en la empuñadura, justo debajo del gatillo. Aunque al principio pensaremos que es un buen sitio, pronto comprobamos como, en momentos de "entusiasmo", lo pulsamos casi sin darnos cuenta, provocando situaciones no deseadas, como malgastar esa última granada que reservábamos para el jefe final.

Para realzar todo el conjunto, con cada disparo sentiremos y veremos el típico martilleo de estas armas, eso sí, con la ayuda del correspondiente adaptador a la red, que se conecta cerca del puerto del mando y no a la propia pistola como suele ser habitual, algo bien pensado ya que así el peso no se incrementa aún más.



Aunque no trae de serie ningún pedal para usarlo en títulos como *Time Crisis*, sí disponemos de la entrada a la que enchufar uno, que quizá tengamos de nuestra antigua pistola. Como remate final, casi lo mejor, el precio: 6.200 ptas. Muy ajustado para un periférico notable.

Dual Shock Force 2

Un clónico del Dual Shock 2

Seguro que al ver la foto de este mando habéis pensado "me suena". Pues sí, es la tercera versión que Aplisoft nos trae a España de este pad de 3D2, pero en esta ocasión, está especialmente diseñado para PS2, aunque funciona en PSOne.

Para los que no lo conozcáis de antes, os diremos que posee algunas características interesantes. En primer lugar, destaca el diseño que, sin ser revolucionario ni muy extravagante, se adapta muy bien a nuestras manos y resulta cómodo. Como casi todos los mandos actuales, tiene dos sticks en la zona central que poseen una buena sensibilidad y tacto, aunque sin llegar al nivel del Dual Shock 2, principalmente porque no están revestidos de goma. Si lo tuyo son los juegos de lucha, te alegrará saber que la cruceta digital permite realizar las diagonales perfectamente aunque transmite una ligera sensación de fragilidad.

Tanto los botones (que son los habituales) y los materiales, poseen el nivel de calidad exigible, teniendo todos ellos una respuesta bastante buena.

A su favor también encontramos que las sacudidas que producen los motores internos encargados de la vibración están por encima de la media.

Hasta aquí, todo lo dicho lo podemos encontrar en cualquier mando, pero si Aplisoft quería tener alguna posibilidad de éxito, debía introducir algún extra. Así, podemos configurar los botones en modo turbo (para los amantes de los mata-mata) o de cambiarlos de "posición" con la función "remap", aunque no es demasiado útil.

Además de ser compatible con los modos digital y analógico, también lo es con el ideado por Namco para los juegos de conducción, el NegCon. Pero la diferencia más palpable, y nunca mejor dicho, es el uso de la función analógica de los botones cuando se conecta a una PlayStation 2. Gracias a ello, en los juegos compatibles con esta función se tendrá en cuenta el ajuste del grado de intensidad con el que los pulses. Así en un juego de fútbol, si presionas suavemente el botón de pase, éste será corto y lento, mientras que si lo pulsas con fuerza, el pase ganará potencia.

En definitiva, un mando notable a un muy buen precio, pero que no llega a los niveles de calidad del Dual Shock 2, pad oficial de Sony para PlayStation 2.

- Compatibilidad: **PS2/PS**
- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **91 589 54 44**
- Tipo: **Pad Analógico**
- Valoración: **B**

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción



LOS IMPRESCINDIBLES

- → ALONE IN THE DARK
- → C-12
- → DINO CRISIS 2
- → FEAR EFFECT 2
- → PACK METAL GEAR
- → RESIDENT EVIL 3
- → SILENT HILL

A Sangre Fría

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 VALORACIÓN: Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



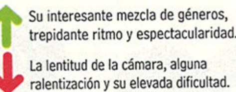
↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

C-12: Resistencia Final

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Su interesante mezcla de géneros, trepidante ritmo y espectacularidad.

↓ La lentitud de la cámara, alguna ralentización y su elevada dificultad.

9 VALORACIÓN: Si te gusta la acción aderezada con su nota justa de aventura estás ante tu juego ideal.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años




↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

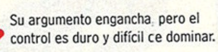
10 VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura, con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Evil Dead

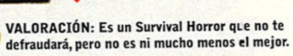
Compañía: THQ **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Las referencias a las películas de la serie "Posesión Infernal".



↓ Su argumento engancha, pero el control es duro y difícil de dominar.



7 VALORACIÓN: Es un Survival Horror que no te defraudará, pero no es ni mucho menos el mejor.

Fear Effect 2 Retro Helix

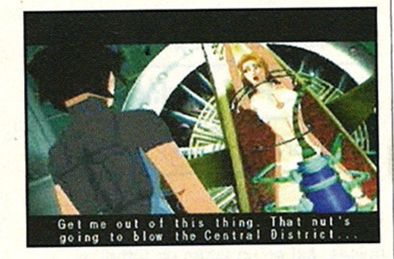
Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 VALORACIÓN: Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.



Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear & Special Missions

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, junto a su ampliación.

↓ La aventura puede resultar corta, pero sumada a las *Special Missions*...

10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Resident Evil 3 (Precio especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 VALORACIÓN: Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Silent Hill (Precio especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.

9 VALORACIÓN: Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

Spiderman

Compañía: Activision **Precio:** 7.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.

↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

8 VALORACIÓN: Spiderman protagoniza su primera aventura en Play, con muy buen resultado.

Syphon Filter 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.

↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 VALORACIÓN: Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Tenchu 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 VALORACIÓN: Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

Tomb Raider IV (Precio especial)

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Recupera la esencia de la primera parte con una ambientación de lujo.

↓ Algún problemilla de texturas y con las rutinas de colisión. Lo habitual.

10 VALORACIÓN: Sabe atrapar y divertir, y su precio actual lo hace imprescindible.

Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES



→ BEATMANIA → CAPCOM GENERATIONS
→ BUST A MOVE 2 → INCREDIBLE CRISIS
→ POINT BLANK 2 → TIME CRISIS PROJECT T.

Beatmania European Edition

Compañía: Konami
Nº de jugadores: 1-2
Periféricos: MC, DS.
Precio: 10.990 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +3 años

↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Que puede que no a todo el mundo le "mole" ejercer de Disc Jokey.

9 VALORACIÓN: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami
Nº de jugadores: 1-8
Periféricos: MC, DS, MT.
Precio: 6.990 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +3 años



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Capcom Generations

Compañía: Capcom
Nº de jugadores: 1-2
Periféricos: MC, DS.
Precio: 7.490 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +3 años



↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.



7 VALORACIÓN: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

Crash Bash

Compañía: Sony
Nº de jugadores: 1-4
Periféricos: MC, DS, MT.
Precio: 6.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +3 años



↑ El estreno de Crash en otro género. Poder retar a tres amiguetes más.

↓ Jugando solo pierde fuelle y resulta demasiado infantil.

7 VALORACIÓN: Si quieres un juego para compartir y sin complicaciones, éste es una buena opción.

Dancing Stage Euromix

Compañía: Konami
Nº de jugadores: 1-2
Periféricos: MC, DS.
Precio: 6.990 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +3 años



↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...

↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.

7 VALORACIÓN: Todo un acierto para todos aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

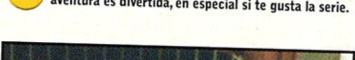
Digimon World

Compañía: Bandai
Nº de jugadores: 1-2
Periféricos: MC, DS.
Precio: 7.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ Al principio se hace un poco pesado y es una aventura muy simple.



7 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, en especial si te gusta la serie.



Incredible Crisis

Compañía: Virgin
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 4.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +16 años

↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 VALORACIÓN: Un party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac.
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 7.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +18 años

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Time Crisis: Project Titan

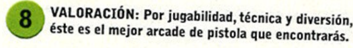
Compañía: Namco
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS, P.
Precio: 6.990 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengas una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

8 VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

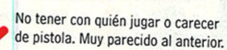


Point Blank 3

Compañía: Namco
Nº de jugadores: 1-8
Periféricos: MC, DS, P.
Precio: 6.990 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +13 años

↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.



8 VALORACIÓN: Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Radikal Bikers (Precio Especial)

Compañía: Infogrames
Nº de jugadores: 1-2
Periféricos: MC, DS.
Precio: 2.990 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +3 años



↑ Muy parecido a la recreativa e igual de trepidante y divertido.

↓ Gráficamente tiene algunos fallos y no resulta tan vistoso.

7 VALORACIÓN: Gracias a su precio podrás perdonar los fallos técnicos. Muy divertido.

True Pinball (Precio especial)

Compañía: Ocean
Nº de jugadores: 1 - 4
Periféricos: MC.
Precio: 2.990 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +3 años



↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Juegos de Rol/Aventuras Gráficas

LOS IMPRESCINDIBLES

→ DRÁCULA RESURRECCIÓN → EL DORADO
→ FINAL FANTASY VIII → FINAL FANTASY IX
→ LEGEND OF DRAGOON → KOUDELKA

Amerzone

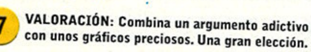
Compañía: Microids
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, R, DS.
Precio: 7.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +16 años





↑ Una aventura gráfica con una gran historia y puzzles muy cerebrales.

↓ Los tiempos de carga resultan a veces bastante lentos.



7 VALORACIÓN: Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran elección.

DarkStone

Compañía: Delphine
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 5.990 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +13 años



↑ Un Action RPG fácil y asequible con el que te puedes iniciar en el género.

↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

6 VALORACIÓN: Para los que huyan de los menús complicados y de los combates por turnos.

Drácula (Precio Especial)

Compañía: Virgin
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS, R.
Precio: 2.990 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +11 años

↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.

↓ Algunos puzzles resultan ser demasiado retorcidos.

8 VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras gráficas o quieres iniciarte en el género hazte con él.

El Dorado

Compañía: Ubi Soft
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 6.995 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +3 años



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.

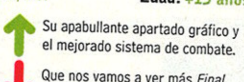
↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.

7 VALORACIÓN: Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.

Final Fantasy IX

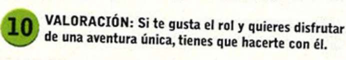
Compañía: Square
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 9.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +13 años





↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.



10 VALORACIÓN: Si te gusta el rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Final Fantasy VIII (Platinum)

Compañía: Square
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC.
Precio: 3.490 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +13 años

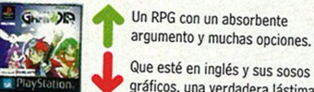
↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 VALORACIÓN: Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia.

Grandia

Compañía: Ubi Soft
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 7.490 pesetas
Idioma: Inglés
Edad: +14 años



↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.

↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

7 VALORACIÓN: Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.

Koudelka

Compañía: Infogrames
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC, DS.
Precio: 6.990 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.





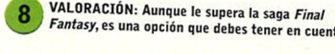
Legend of Dragoon

Compañía: Sony
Nº de jugadores: 1
Periféricos: MC.
Precio: 7.990 pesetas
Idioma: Castellano
Edad: +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.



8 VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES



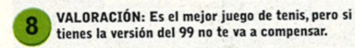
→ FIFA 2001 → DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
→ ISS PRO EVOLUTION 2 → KO KINGS 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.



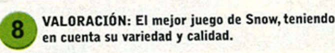
8 **VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.**

CoolBoarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.



8 **VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.**

Dave Mirra Freestyle BMX

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su originalidad y jugabilidad garantizan la diversión.
↓ Es muy parecido a la saga *Tony Hawk* y tiene deslices técnicos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acrobacias en bicicleta que no os defraudará.**

Espn Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.**

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

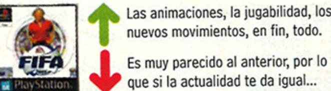


↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.**

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

10 **VALORACIÓN: El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.**

Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.**

ISS Pro Evolution 2

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años

↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN: Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.**

Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.**

Libero Grande International

Compañía: Namco **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



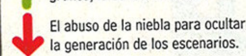
↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

7 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.**

Tony Hawk's Pro Skater 2

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.



10 **VALORACIÓN: El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.**

NBA Hoopz

Compañía: Midway **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-6 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un tres para tres basado en la NBA y con un desenfadado estilo arcade.
↓ Anda escaso de modos de juego y opciones, pero jugando seis...

7 **VALORACIÓN: Para disfrutar de la faceta espectáculo del basket sin complicaciones.**

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 **VALORACIÓN: Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.**



Ready 2 Rumble Boxing R.2

Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN: La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen una juego muy interesante.**

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

→ BUST A MOVE 2 → C&C RED ALERT
→ FRONT MISSION 3 → MANAGER DE LIGA 2001
→ THEME PARK WORLD

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es un poco pobretón.

7 **VALORACIÓN: Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.**

Bust a Move 2 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años

↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se puede hacer algo corto, aunque en compañía...

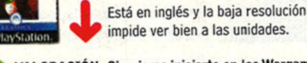
9 **VALORACIÓN: Es una excelente conversión del arcade, altamente adictivo y a muy buen precio.**

Comand&Conquer: Red Alert

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.



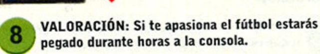
9 **VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargame ahora tienes una ocasión única para hacerlo.**

Manager de Liga 2001

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.
↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.



8 **VALORACIÓN: Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.**

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.**

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

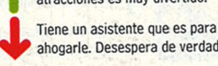
8 **VALORACIÓN: Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.**

Theme Park World (EA Classics)

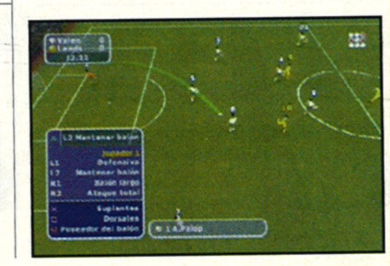
Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



8 **VALORACIÓN: Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.**



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



→ COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
→ DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
→ GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Driver (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +18 años



↑ Su jugabilidad, su originalidad y la enorme diversión que provoca.
↓ Le supera la segunda parte en algunos aspectos.

10 VALORACIÓN: Es un juego original, altamente adictivo y jugable. A este precio debes comprarlo.

Driver 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años

↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!
↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.
↓ Los parpadeos de la texturas y el comportamiento en exceso arcade.

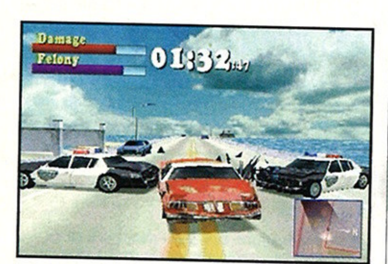
9 VALORACIÓN: El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.
↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.

7 VALORACIÓN: No es el mejor, pero divierte, tiene un Modo Arcade original y la temporada actualizada.

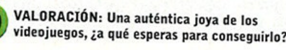


Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.



10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Looney Tunes Racing

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



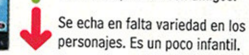
↑ Tipo *Crash Team Racing*, con algunas novedades y ambiente Warner.
↓ No es tan largo y complejo como *CTR*, de corte más infantil.

7 VALORACIÓN: Es original, divertido y muy recomendable, pero llegar a la altura de *CTR*.

Micromaniacs (Precio Especial)

Compañía: Codemasters **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

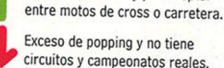
↑ Ideal si queremos disfrutar de un arcade trepidante con amigos.
↓ Se echa en falta variedad en los personajes. Es un poco infantil.



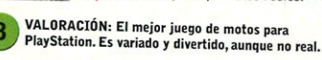
7 VALORACIÓN: Ideal para compartir con la familia por sus muchos modos de juego, pero solo pierde.

Moto Racer World Tour

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.
↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.



8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

NFS V: Porsche 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.,
↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 VALORACIÓN: Se va a haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

V-Rally 2 (Precio Especial)

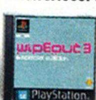
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

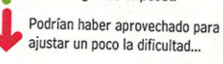
9 VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Wipe3out Especial Edition

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...



8 VALORACIÓN: Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

Juegos de Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES

→ FIGHTING FORCE 2
→ TEKKEN 3
→ STREET FIGHTER ALPHA 3

Bloody Roar 2 (Precio Especial)

Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

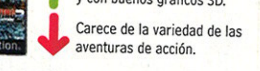
7 VALORACIÓN: Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...

Fighting Force 2

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.



8 VALORACIÓN: Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.

Gekido (Precio especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 VALORACIÓN: Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.

Jedi Power Battles

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Street Fighter Alpha 3 (Precio E.)

Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +16 años



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 VALORACIÓN: Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.

Mortal Kombat Special Forces

Compañía: Midway **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

6 VALORACIÓN: Un beat'em up que pica por su sencilla mecánica. Lástima de gráficos.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Plataformas



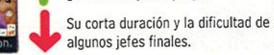
LOS IMPRESCINDIBLES



→ ABE'S ODDYSEE → CRASH BANDICOOT 3
→ PATO DONALD CUAC ATTACK → RAYMAN 2
→ SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN → TARZÁN

Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

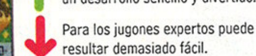
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

9 VALORACIÓN: Un gran plataformas 3D, lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

102 Dálmatas: cachorros al rescate

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La animación de los perritos. Es largo divertido y variado.
↓ Muy parecido a la saga *Spyro*, pero sin su variedad y complejidad.

7 VALORACIÓN: Un plataformas parecido a Spyro, pero más asequible para los más jóvenes.

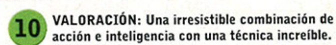
Abe' Oddysee (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.



El Emperador y sus locuras

Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.
↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con peor calidad gráfica.

7 VALORACIÓN: Se trata, ante todo, de un título divertido, pero indicado para los menos hábiles.

Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.





Spyro 3: el año del dragón

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Shoot 'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES

→ EL MUNDO NUNCA ES...
→ ALIEN RESURRECCIÓN
→ MEDAL OF HONOR UNDER.

007 El Mundo Nuca es Suficiente

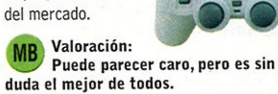
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.

PERIFÉRICOS



MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 3.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.

MB Valoración: La única manera de jugar con muchos amigos.

Dual Shock

Distribuye: Sony **Precio:** 4.300 ptas.

El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.

MB Valoración: Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.

4 MB Clear Blue

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

60 bloques sin comprimir a un precio sorprendente. Su calidad es elevada.

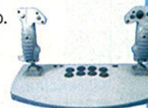


E Valoración: Tiene un precio genial para una buena calidad.

Analog Stick

Distribuye: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.



E Valoración: Es caro, pero su calidad compensa.

RGB Piranha

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

E Valoración: Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.



360 Modena Ferrari

Distribuye: Guillemot **Precio:** 10.990ptas.

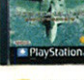
Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.

E Valoración: Buen precio, y es compatible con PS2

Ace Combat 3



Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.
↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección

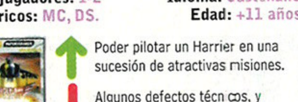
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Eagle One (Precio especial)



Compañía: Infogrames **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Poder pilotar un Harrier en una sucesión de atractivas misiones.
↓ Algunos defectos técnicos, y ciertos problemillas de control.

7 VALORACIÓN: Es una más que sólida alternativa a la saga *Ace Combat*: un gran simulador de vuelo.

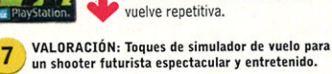
G-police 2: Weapons of Justice

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

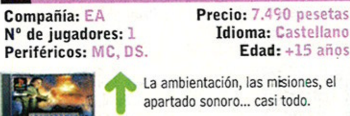


↑ Poder controlar un montón de naves para acabar con la mafia.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve repetitiva.

7 VALORACIÓN: Toques de simulador de vuelo para un shooter futurista espectacular y entretenido.



Medal of Honor Underground



Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

8 VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.

Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 VALORACIÓN: No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

PlayStation 2

LOS IMPRESCINDIBLES



→ FIFA 2001 → MOTO GP → SSX SNOWBOARD
→ SHADOW OF MEMORIES → UNREAL
→ TEKKEN TAG TOURNAMENT → ZOE

Dead or Alive 2

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras..
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +11



↑ La cantidad de personajes que pone en pantalla a la vez.
↓ Es un poco monótono y limitado, como suele pasar en los beat'em up.

7 VALORACIÓN: Bajo su interesante apartado gráfico se esconde un título repetitivo.

Evergrace

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes
↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 VALORACIÓN: Hasta que lleguen RPGs más completos, éste puede apagar tu ansias de aventura.

F1 Racing Championship

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Su genial jugabilidad y sus variados modos de juego.
↓ Es la temporada 99 y tiene algunos fallos técnicos.

7 VALORACIÓN: Por ahora es el mejor simulador de F1, por jugabilidad, opciones y precio.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.
↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 VALORACIÓN: Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3

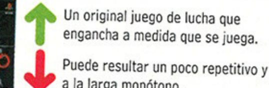


↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 VALORACIÓN: La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Kengo: Master of Bushido

Compañía: Crave **Precio:** 9.495 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

Kessen

Compañía: EA/Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15

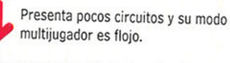


↑ Las escenas de combate. Las variables "políticas".
↓ Imperdonable que esté en inglés. No es demasiado largo.

7 VALORACIÓN: Es un juego innovador y capaz de enganchar, especialmente si te gusta la estrategia.

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo multijugador es flojo.

8 VALORACIÓN: Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3

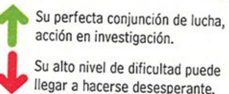


↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.
↓ Tiene hasta los defectos de Play: irregular IA y barullos en la zona.

7 VALORACIÓN: Es un buen simulador de basket, pero no aprovecha las posibilidades de PS2.

Oni

Compañía: THQ **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18

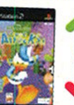


↑ Su perfecta conjunción de lucha, acción en investigación.
↓ Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.

8 VALORACIÓN: Si eres paciente, esta aventura te ofrecerá muchas horas de diversión.

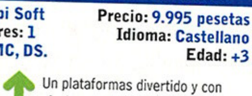
Pato Donald Cuac Attack!!

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un plataformas divertido y con niveles que no tenía en PlayStation.
↓ Es un clon de la serie *Crash* y muy similar a la versión PlayStation.

7 VALORACIÓN: Ideal para los amantes de las plataformas, aunque en PS2 esperábamos más.



Quake III Revolution

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Su trepidante modo multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Ridge Racer V

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores, los fallos de cámara.

7 VALORACIÓN: Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Silent Scope

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ Ser un francotirador para acabar con una situación de peligro.
↓ Pocas opciones de juego. Te lo acabas en menos de 3 horas.

5 VALORACIÓN: Es un típico juego de disparos, aunque no puedes utilizar una pistola.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.
↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 VALORACIÓN: EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.
↓ Su ritmo lento y su falta de acción puede desilusionar a más de uno.

7 VALORACIÓN: Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

Super Bust A Move

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El mismo puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que con el de PlayStation te sobra.

6 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero ya existe en PlayStation.



Star Wars Starfighter

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

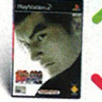


↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Tekken Tag Tournament

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11

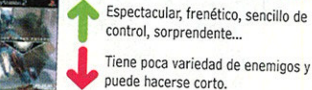


↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

Zone of the Enders

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.

PlayStation 2 | Sony | Action RPG

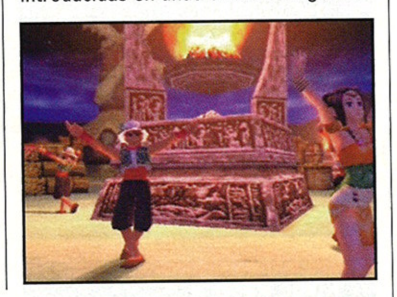
Más allá de la fantasía y la acción

DARK CLOUD

Con no pocas similitudes y referencias al todopoderoso *Zelda* de Nintendo, Sony se arranca con un juego de rol de acción que sorprenderá a más de uno.

Las primeras imágenes de *Dark Cloud* ya presagiaban que Sony estaba dando forma a algo grande, distinto y tremendamente atractivo a nivel visual. Y aunque a la hora de jugar encaja perfectamente dentro de lo que es un juego de rol de acción, son tantas y tan importantes las novedades que incorpora que hasta el género se le queda pequeño...

Dark Cloud, como otros juegos de estilo similar, presentará una brillante historia de corte épico que comienza con la liberación de un malvado genio. Con su inmenso poder, destruye buena parte del mundo en menos de una noche... aunque gracias al bondadoso rey de las hadas, todas las casas, ríos, árboles y personas son salvadas al ser introducidas en unas esferas mágicas.



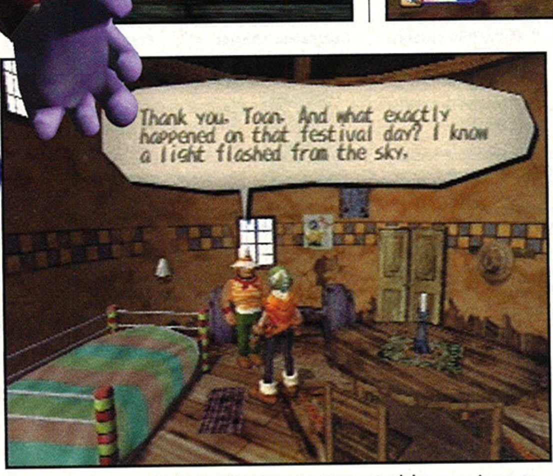
La aventura comienza cuando Toan, el protagonista del juego, es elegido como el salvador del planeta por el rey de las hadas, quien le encomienda derrotar al genio y recuperar todas las esferas. Para ello, Toan deberá investigar una larga lista de mazmorras repletas de peligros, tesoros y enemigos, en las que podrá encontrar esferas y un montón de armas y objetos de gran utilidad para derrotar al genio.

Sin duda alguna, lo más innovador de *Dark Cloud* es el sistema de reconstrucción del mundo, conocido como Georama. Mediante este sistema, tras encontrar las esferas que esconde una mazmorra, podemos salir al exterior de ésta para organizar con completa libertad las casas, ríos y otros elementos que hayamos encontrado. Además, las casas y otros edificios pueden ser mejorados incorporándoles otros objetos, como escaleras, bancos, anexos... elementos que nos permitirán modificar en tiempo real la apariencia de "nuestro" pueblo y acceder a cofres y ventajas extra. No es por exagerar, pero resulta sorprendente la manera en que Sony ha materializado la transición de la zona de juego, en la que movemos a Toan con completa libertad, al apartado de edición, ya que no hay ni un solo segundo de carga.



Además de este importantísima novedad, *Dark Cloud* también contará con otras virtudes no menos notables, como la generación aleatoria de las mazmorras, un complejo sistema para evolucionar y mejorar las armas y otros aspectos de juego no menos originales, como un contador que indica la sed del protagonista o la existencia de un total de 5 héroes más, aparte de Toan.

Gráficamente, *Dark Cloud* va a seguir la última hornada de juegos para PS2 y va a poner en pantalla unos gigantescos escenarios plagados de



Para reconstruir los distintos poblados correctamente deberemos tener en cuenta los consejos, peticiones y súplicas de sus habitantes.



Dark Cloud presentará no pocas sorpresas, como un entretenido minijuego en el que tendremos que demostrar nuestra habilidad en la pesca.

Para progresar en la aventura deberemos recoger objetos de toda índole, desde armas a simples y llanos frascos de agua.



Reconstruye el mundo con Georama

Sin duda alguna, uno de los aspectos más interesantes de *Dark Cloud*, es el sistema de reconstrucción del mundo, llamado Georama. Con tan sólo pulsar Select, accedemos a una vista aérea del pueblo en cuestión, y desde ésta, podemos colocar y las casas, árboles, caminos... Además, casi todos los edificios necesitan unos cuantos objetos y ampliaciones para quedar a gusto de los propietarios, como lámparas o almacenes, y una vez terminados, nos permitirán descubrir parte de la historia del pueblo y acceder a interesantes objetos.









detalles de calidad, como unas hiperrealistas ondulaciones del agua y el fuego, o unos entornos plagados de colorido que varían según el momento del día. Los personajes, por su parte, también contarán con un buen puñado de detalles de calidad, como una ondulante capa al viento o sus cuidados rasgos al más puro estilo manga, y no presentarán atisbo poligonal alguno.

Por todo esto, *Dark Cloud* se va a convertir en un título muy a tener en cuenta por los amantes de los juegos de rol y de los buenos títulos en general. Puede que en Japón no haya arrasado, pero gracias a las mejoras que Sony está introduciendo para la versión europea, es casi seguro que *Dark Cloud* no va a pasar desapercibido en Europa, y más aún si nos llega traducido a nuestro idioma.

Dark Cloud va a ser el primer gran Action RPG de PS2, y por extensión, uno de los mejores juegos de rol para los 128 Bits.



En las mazmorras encontraremos las esferas con las que reconstruir el mundo... y unos cuantos enemigos.



El menú principal distinguirá entre tres categorías: objetos en general, armas y amuletos para mejorar estas últimas.





La clave

El rol estaba empezando a pedir a gritos un juego de calidad, original y con un planteamiento distinto. Todas estas virtudes se han concentrado entorno a *Dark Cloud*, un título que tiene visos de convertirse en uno de las primeras joyas del género en PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation · Activision · Deportivo

Cuelga el monopatín... y desempolva la bicicleta

MATT HOFFMAN´S PRO BMX

Después del éxito de *Tony Hawk* y el Skate, Neversoft vuelve a la carga con otro deporte, esta vez en "bici".









Después de muchos retrasos, parece que Activision ya ha encauzado el desarrollo de *Matt Hoffman´s Pro BMX*, su nuevo juego basado en un deporte de riesgo para PSOne. En esta ocasión, y a diferencia de la saga *Tony Hawk*, las indiscutibles protagonistas serán las bicicletas BMX, conocidas por su ligereza y versatilidad para hacer todo tipo de cabriolas, y sus respectivos pilotos, una decena de profesionales de este deporte, incluido el campeón del mundo que da nombre al juego.

A grandes rasgos, *Matt Hoffman´s Pro BMX* beberá del estilo de juego de la saga *Tony Hawk*, y nos invitará a participar en un torneo en el que deberemos completar con éxito los distintos retos que nos encontraremos en sus 8 enormes circuitos. Como ya es habitual en este subgénero, cada una de las pistas presentará un total de 5 objetivos, que nos invitarán a alcanzar una determinada puntuación, encontrar un objeto escondido o destruir elementos del escenario, entre otras mucnas cosas. Tampoco faltarán las zonas ocultas o los gaps, las zonas especiales en los que es posible efectuar saltos y espectaculares y "combos" de piruetas.

El control, por su parte, será idéntico al de la gran saga de Neversoft, ya que los botones tienen exactamente las mismas funciones que en *Tony Hawk*.

Gráficamente, el juego promete superar incluso al intocable juego de Skate, ya que que ha conseguido suavizar la formación de los escenarios y las animaciones de los personajes.

Pese a que la versión que tenemos está incompleta, parece que *Matt Hoffman´s Pro Bmx* va a ser una variación más que interesante del genial *Tony Hawk 2*. Esperamos que no se retrase más y que sea el brillante juego que, ahora mismo, parece ser.

Cuidado con la entrepierna

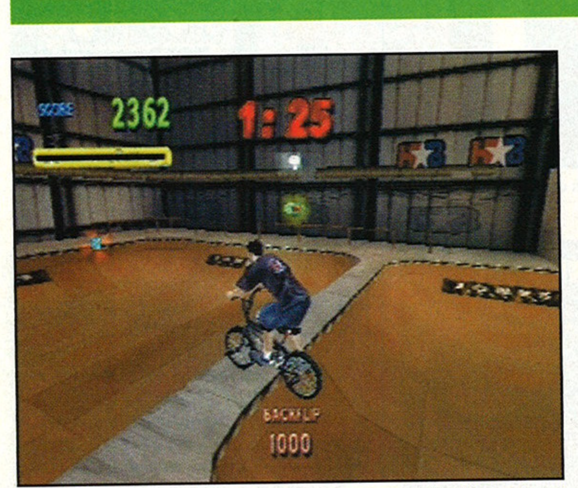
En *Matt Hoffman*, las acrobacias tienen un riesgo añadido, y es que los barrotes de las bicicletas pueden entorpecer aún más las caídas y accidentes.







Los escenarios presentarán numerosos zonas ocultas y objetos y superficies interactivas.



El juego ofrece una sensación de velocidad y un acabado técnico en general ligeramente superior a la de *Tony Hawk 2*.



El editor de circuitos será exactamente el mismo que el de *Tony Hawk 2*, aunque queda por ver si se introducirán nuevos elementos.

La clave

Puede que la idea de este título no resulte excesivamente original, pero *Matt Hoffman* nos permitirá disfrutar un poco más del estilo de juego del inimitable *Tony Hawk 2*. Por lo demás, poco nuevo bajo el sol, salvo ciertas mejoras técnicas.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

La primera pistola para playstation® con el aspecto de una pistola real



Oficial y autentica replica
de la legendaria
Desert Eagle.50AE israeli

Modelo Pesado (585 grams)
Blow Back System
Single y full auto fuego
Manual y auto carga.

PARA PLAYSTATION®, PS ONE™ & PS2™

CYBERGUN™



DESERT EAGLE®
.50 AE

Las marcas y logos utilizados quedan la propriedad de sus empresas respectivas.

PRONTO DISPONIBLE PARA TU CONSOLA









www.cybergun.com


www.3psa.com

3P, VISION OF BRANDS
Softair España, Calle Casas y Amigo, 21
08913 BELLATERRA (BARCELONA)
TEL : 93 591 23 33 - FAX : 93 591 23 55



PlayStation 2 · EA Big · Deportivo

¿En el patio de tu casa o en mi callejón?

NBA STREET

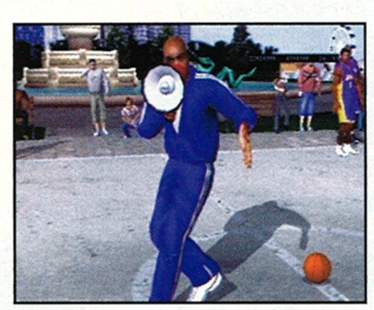
EA Sports vuelve a la carga con el baloncesto de protagonista, en esta ocasión con un simpático y desenfadado arcade de baloncesto callejero.

Nacido como alternativa a la saga *NBA Live*, un simulador de corte más serio y riguroso, *NBA Street* ofrece un planteamiento de juego más arcade y sencillo. De este modo, los partidos se disputarán entre equipos de tres jugadores y en canchas al aire libre. Los jugadores, haciendo gala de la licencia que da nombre al juego, pertenecen a los equipos de la liga profesional americana, incluidas algunas leyendas como Michael Jordan, aunque también existe la posibilidad de crear nuestros propios astros.

En el apartado jugable, cabe destacar la considerable simplificación del sistema de control, ya que todas las técnicas y algunas habilidades especiales van a dejar paso a la introducción de turbos y combinaciones de botones para ejecutar movimientos y técnicas especiales. Sobra decir que bajo este marco tendrán cabida todo tipo de mates, robos de balón (hasta dando manotazos), "gorros" y demás parafernalia ofensiva y defensiva. Y tranquilos, que no por ello nos van a pitar personal... Las reglas que regirán todos estos partidos serán las propias del street basket o baloncesto callejero, y por tanto, las canastas contarán como un punto, y los triples, como dos.

Como sucede en el baloncesto callejero, las pistas estarán situadas en todo tipo de centros urbanos, desde parques hasta callejones, y normalmente cuentan con público para caldear el ambiente. Todas ellas, al igual que los jugadores, estarán fenomenalmente diseñados, y no dejarán resquicio a los temblores poligonales ni al baile de texturas.

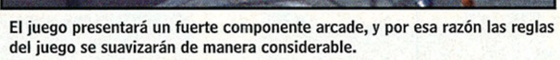
Por lo demás, no faltarán una gran variedad de modos, desde campeonatos hasta partidos sencillos, ni las pistas ni los jugadores ocultos. En fin, *NBA Street* será una acertada alternativa para todos aquellos que viven el basket desde una óptica menos profesional, más divertida y menos exigente.



Antes de comenzar el partido, un tipo en chándal caldeará el ambiente con sus comentarios.



Los entornos que rodearán a las canchas serán de lo más variopinto: parques, callejones...



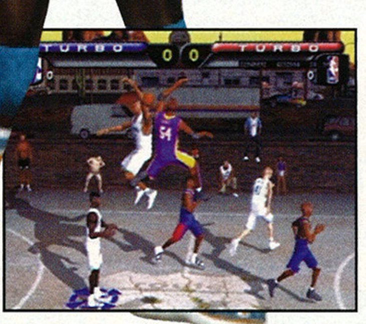
El juego presentará un fuerte componente arcade, y por esa razón las reglas del juego se suavizarán de manera considerable.

Imaginarios contra reales

Aparte de poder escoger a los astros presentes y pasados de la NBA, como Michael Jordan, también podremos crear nuestras propias torres humanas.











La clave

NBA Street **es una alternativa muy interesante para aquellos que ven demasiado serio el baloncesto y buscan algo más arcade, sin descuidar la licencia NBA y con la calidad gráfica a la que nos tiene acostumbrados EA Sports.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Cryo □ Plataformas

El diablillo más chulo del lugar

GIFT

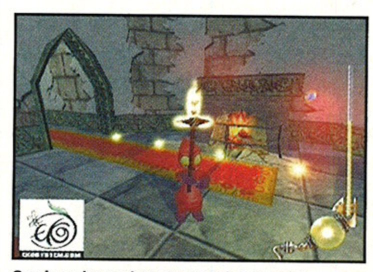
Cryo prepara un bombazo en forma de arcade de plataformas que pretende convertirse en el primer gran juego original de este género para PS2.

Cryo ha decidido apostar fuerte por PS2. Buena prueba de ello es este *Gift*, título en el que está quedando patente la dedicación y el mimo que está poniendo la compañía francesa en esta nueva hornada de juegos para los 128 bits de Sony.

En *Gift* nos pondremos en la piel de un simpático diablillo cuyo cometido será el recuperar siete enanitos para entregárselos a la princesa Lolita Globo, aquejada por el mal de Blancanieves. Para acometer tan ardua tarea contaremos con todo nuestro ingenio -ya que habrá que resolver algunos puzzles- y un variado y original número de armas, entre las que destacará nuestro inseparable bastón, con el que realizaremos (gracias al poder que le otorgan unas extrañas gemas) las más variopintas acciones.

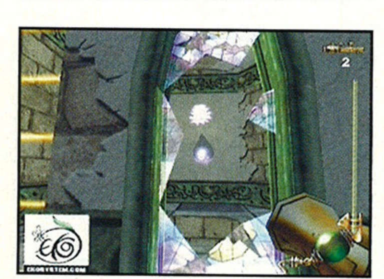
Técnicamente, *Gift* tiene una pinta excelente. De hecho, se ha diseñado un motor 3D exclusivo para el juego que le dotará de un innegable atractivo visual. Además de las graciosísimas animaciones del personaje y de los cuidados y detallados escenarios, se está poniendo un cuidado especial en el juego de luces y sombras, que será fundamental en el juego, y no sólo como componente ornamental. Porque en *Gift* los claroscuros formarán parte de los puzzles, siendo necesario muchas veces iluminar u oscurecer los escenarios para poder eliminar a los enemigos y acceder así a los siguientes niveles. Por cierto que los enemigos serán de lo más variado, tanto en su aspecto físico como en la forma de eliminarlos.

La verdad es que la versión que hemos probado nos ha dejado muy, pero que muy satisfechos. A la prometedora parcela gráfica se unen un apartado sonoro que acompaña perfectamente a la acción y un control impecable. Y todo ello sin olvidar que el juego contendrá la nada despreciable cifra de 77 niveles, repartidos en 7 mundos. No obstante, aún debemos esperar para confirmar si nos encontramos o no ante el primer gran juego de plataformas para PS2.



Gracias a los poderes que encierra nuestro bastón podremos solucionar cualquier situación.





Para apuntar con comodidad, al disparar será posible adoptar una vista en primera persona.



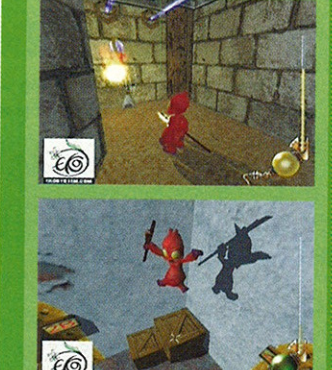
Deberemos iluminar el camino en los tramos de oscuridad si queremos seguir adelante.



A lo largo del juego visitaremos multitud de escenarios diferentes, todos ellos recreados con gran calidad y un alto grado de detalle.

Luces y sombras

Algunos enemigos son inmunes al toque de nuestro bastón y habrá que jugar con la luz y la oscuridad para acabar con ellos. Los juegos de luces y sombras, todos ellos en tiempo real, dotan a *Gift* de un gran atractivo visual.



La clave

Por su innegable atractivo visual, la simpatía de su protagonista y lo largo y variado de su desarrollo, *Gift* puede convertirse en una referencia para todos los aficionados al género. Tiene todas las papeletas para ser el primer gran juego de plataformas para PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Square · Beat'em up

Llega la primera película de acción "interactiva"

THE BOUNCER

Square, a través de Sony, vuelve a PS2 con un título que apuesta por el despliegue gráfico, el virtuosismo estético y el enfoque cinematográfico.

Con la frase "Play The Action Movie", Square empezó a caldear el lanzamiento de *The Bouncer* en Japón el pasado mes de diciembre. Y, aunque parezca extraño, esas mismas palabras, algo así como "juega a la película de acción", son las que mejor definen el juego.

The Bouncer ha sido desarrollado por Dream Factory, la filial de Square que se esconde tras *Ehrgeiz* y *Tobal nº1*, y como podréis haber imaginado con estos antecedentes, básicamente será un juego de lucha... pero distinto a todo lo que hayáis visto anteriormente. No se trata de un típico juego tipo versus ni de un beat´em up clásico, en el que debamos avanzar "moliendo" a palos a todo lo que salga a nuestro paso.



The Bouncer otorgará especial relevancia al argumento, a los diálogos, y en resumen, a la historia que nos quiere contar, la cual será desarrollada por medio de numerosas secuencias y CGs. Así, el jugador sólo tomará parte en momentos puntuales de la aventura, normalmente en los que hay acción, como son los combates que se vayan desgranando de la historia. En estas situaciones *The Bouncer* se comportará como un juego de lucha al más puro estilo *Ehrgeiz*. Por esto, como adelantó Square, jugar con este título será como participar en una película...

Estéticamente, *The Bouncer* tiene visos de convertirse en una auténtica proeza visual ya que, aparte de conjugar increíbles secuencias en tiempo real con CGs, hará alarde de una espectacularidad inusitada, gracias a numerosos planos y perspectivas propias del cine. En lo referente a la jugabilidad, *The Bouncer* se comportará de una manera similar a *Ehrgeiz*, ya que podremos desplazarnos libremente por unos escenarios 3D, aunque en esta ocasión presentarán muchos más elementos ornamentales. También encontraremos elementos propios de los juegos de rol, como pueda ser la posibilidad de comprar ataques para mejorar las técnicas de cualquiera de los tres protagonistas disponibles.

A primera vista parece una idea tan atractiva como innovadora, aunque habrá que ver si su sistema de juego es capaz de atrapar suficientemente a los usuarios. El mes que viene, más.

Antes de entrar en un combate, podremos escoger el personaje al que queremos controlar.



Según los puntos que obtengamos en la lucha, podremos comprar movimientos nuevos.



En "plan" película

The Bouncer estará muy influenciado por el cine de acción, y presentará todo tipo de situaciones límite y enfoques propios de las grandes superproducciones.





La clave

The Bouncer y su cinematográfico planteamiento suponen cierto aire fresco, aunque tendremos que ver si la profundidad de juego está a la altura de su argumento y plasmación gráfica. Por el momento, buena pinta sí que tiene... pero ya veremos.

PRIMERA IMPRESIÓN:



PlayStation 2 · Midway · Arcade

Clásico entre los clásicos

GAUNTLET DARK LEGACY

Midway recupera la esencia del arcade original para adaptarlo a los 128 bits de Sony.



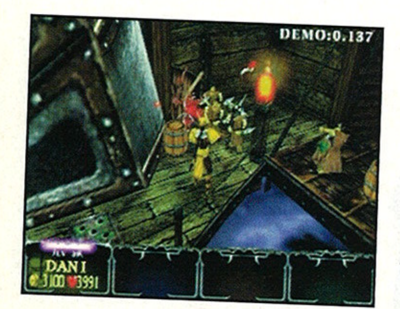
Los jugones más maduritos esbozarán una sonrisa al escuchar el nombre de *Gauntlet*, título que marcó una época y que ha sobrevivido a todas las generaciones de consolas con mejor o peor suerte desde sus comienzos en Spectrum. Y los usuarios de PS2 no se iban a quedar sin su versión del clásico.

Sin revoluciones de ningún tipo. *Gauntlet Dark Legacy* ofrecerá lo mismo que la primera versión del programa, es decir, diversión pura y dura en un arcade de los de toda la vida. Y esto, creednos, no es poco. No obstante, sí vamos a notar las posibilidades técnicas de PS2, sobre todo jugando 4 a la vez, cuando en la pantalla haya multitud de enemigos y la acción no se ralentice nunca. Gráficamente, mantendrá la estética, entre mística y guerrera, característica de la saga.

Por lo demás, dos tipos de ataques distintos, magias, cuatro personajes además de los secretos, 11 mundos divididos en 60 niveles con jefes finales, y multitud de enemigos diferentes completan un juego que ofrece diversión a la antigua usanza.



Los diferentes hechizos tendrán una puesta en escena espectacular, además de ser efectivos.



La clave

Gauntlet Dark Legacy es la revisión para PS2 de un clásico inolvidable. Sin alardes técnicos ni revoluciones de ningún tipo, será un título muy divertido y atractivo para el jugón nostálgico de los arcades de toda la vida, pero no tanto para el resto.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation 2 · EA Sports · Deportivo

EA también sabe hacer placajes

RUGBY 2002

Los aficionados al rugby se frotarán las manos al saber que EA Sports no se ha olvidado de ellos.

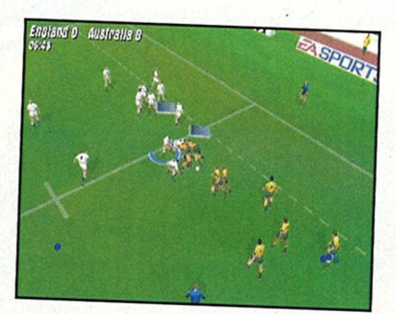






Mediante la cámara automática podremos observar planos más abiertos cuando los lances del juego así lo requieran, mientras que en ciertas jugadas, como una melé, el zoom nos acercará la vista para no perder ningún detalle.

Pese a ser un deporte poco extendido en los Estados Unidos, la implantación de la que goza el rugby en España y otros países europeos ha empujado a EA Sports a dedicarle un capítulo en su serie de juegos deportivos. En *Rugby 2002*, los fans de tan "varonil" deporte van a encontrar un título muy completo en cuanto a opciones y modos de juego. Y es que EA Sports, a pesar de no tener demasiada competencia, ha cuidado hasta el más mínimo detalle para poner al alcance de los aficionados toda la pasión de este deporte ofreciendo la posibilidad de reproducir los principales torneos con las plantillas oficiales de cada selección nacional. Así pues, tendremos ocasión de tomar parte tanto en el torneo europeo de las VI Naciones como en el Tri-Nations, pudiendo elegir cualquiera de los equipos que participan en ellas. Pero además podremos disputar el campeonato mundial, en el que se medirán 20 selecciones nacionales, incluida la española. Un modo para entrenar y un sencillo control completan un juego que, aunque con su apartado gráfico no vaya a deslumbrar, puede convertirse en una referencia para los aficionados al rugby.



La clave

Dada la escasez de juegos dedicados a este deporte, los aficionados al rugby agradecerán sin duda que EA Sports se acuerde de ellos. Y además es un título bastante completo en cuanto a modos de juego y contará con las plantillas originales.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · EA Big · Deportivo

Acrobacias a 200 Km/h

RUMBLE RACING

¿Te gustaría conducir los más atrevidos modelos mientras haces morder el polvo a tus rivales? Pues no pierdas de vista el próximo juego de EA Big.





Cada vez estamos más acostumbrados a contemplar como las compañías mezclan géneros en sus títulos, pero lo que está preparando Electronic Arts es rizar el rizo. ¿Qué pensaríais si os dijéramos que jugando a un arcade de velocidad hemos experimentado sensaciones cercanas a las vividas con *Tony Hawk´s 2*? Pues no, no nos hemos vuelto locos. *Rumble Racing* incorporará a un arcade de velocidad la posibilidad de realizar todo tipo de acrobacias y piruetas, otorgándonos bonus en función de la dificultad y belleza. Y todo con un look general de lo más macarra. El resultado nos ha parecido a primera vista divertidísimo.

Lo primero que hay que dejar claro es que éste no es un juego para amantes de la simulación, como demuestran la posibilidad de ejecutar giros en el aire, vueltas de campana colectivas o provocar colisiones a 200 km/h, maniobras muy usuales en *Rumble Racing*. Así pues, todo valdrá para llegar los primeros a la meta, incluido utilizar un amplio abanico de ítems para fastidiar a los rivales en el que no faltarán desde bombas y escudos hasta un espectacular tornado.

Entre los modos de juego destacan el Stunt Challenge, en el que habrá que conseguir puntos realizando acrobacias, y el Modo Campeonato, que contará con 13 torneos y 3 categorías.

El único "pero" que se le puede poner al juego lo hemos encontrado en un apartado técnico mejorable, porque aunque el control será suave y preciso y los coches están bien construidos, lo cierto es que se echa en falta un mayor nivel de detalle en los escenarios. Esta circunstancia aún puede corregirse, aunque no parece que vaya a oscurecer la principal virtud que ofrecerá *Rumble Racing*: la diversión pura y dura..

Acrobacias con premio

Al realizar correctamente las piruetas en carrera seremos premiados con diversos ítems que nos darán ventajas a la hora de afrontar el resto del circuito.





En el modo para dos jugadores existirá la posibilidad de correr en equipo.



Usando la perspectiva más lejana las cosas se pondrán más fáciles, aunque sea menos vistosa.

La clave

Rumble Racing **es un título que gustará a los amantes de los arcades de velocidad y no tanto a los puristas del género. Sus mejores bazas son la variedad en los coches y circuitos y la espectacularidad en la puesta en escena de las carreras.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

Este mes la cosa va de pasar miedo, mucho miedo. Ya sabes como funciona esto. Ármate de valor y resuelve los Pasatiempos, así podrás ganar uno de los 15 juegos de *Evil Dead* que PlayManía y Proein sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR



BUSCA LOS ERRORES

AHORA DEBERÁS TEMPLAR TUS NERVIOS, Y METERTE DE LLENO EN ESTAS DOS TÉTRICAS ESCENAS. OLVÍDATE DEL MIEDO Y ENCUENTRA LAS 12 DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE ELLAS. EL PREMIO ES DE MUERTE...



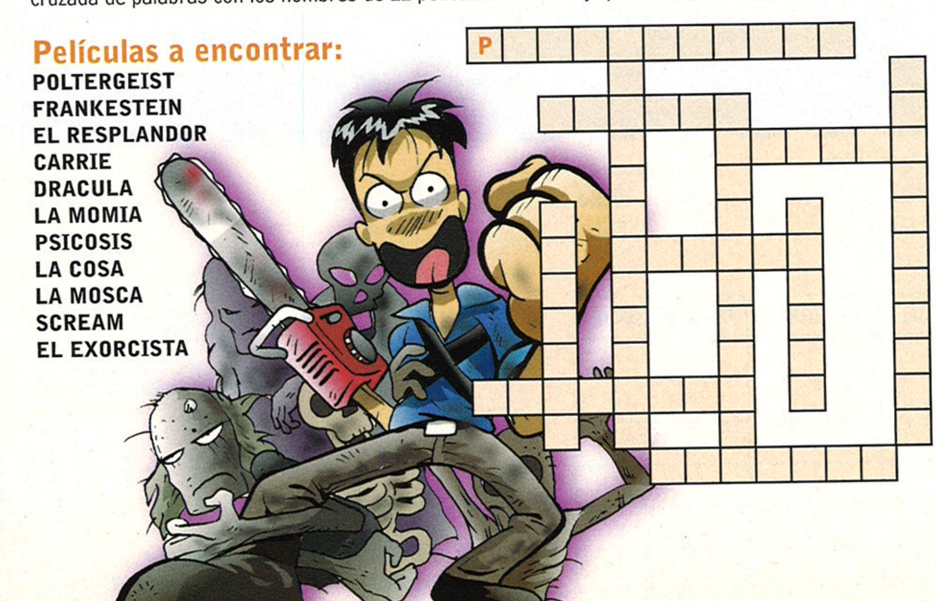


LA CRUZADA DEL MIEDO

Y YA QUE ESTAMOS PASANDO MIEDO DEL BUENO, ¿QUÉ TAL SI RECORDAMOS AHORA LOS CLÁSICOS DEL CINE QUE NOS HICIERON TEMBLAR Y MIRAR DEBAJO DE LA CAMA AL ACOSTARNOS...? Completa esta cruzada de palabras con los nombres de 11 películas de terror y que no te pase nada...

Películas a encontrar:

POLTERGEIST
FRANKESTEIN
EL RESPLANDOR
CARRIE
DRACULA
LA MOMIA
PSICOSIS
LA COSA
LA MOSCA
SCREAM
EL EXORCISTA



MENSAJE EN CLAVE

UNA DE LAS CLAVES DE ESTE JUEGO ES EL LIBRO NECRONOMICÓN. Y para entender este misterioso libro tendrás que demostrar que dominas lenguas ancestrales y códigos secretos. Veamos si eres capaz de descifrar este mensaje en clave. Ordena las letras de las palabras de la izquierda en la columna de la derecha para encontrar, al juntarlas, una frase, algo que deberías saber antes de empezar a jugar...

LE	
OEGUJ	
LVIE	
EDDA	
TNEEREPCE	
A	
AL	
EOTRRFCAIRI	
GATROILI	
AIRDIDGI	
OPR	
ASM	
IAIMR	

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Evil Dead* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Mayo de 2001 y el 25 de junio de 2001.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es





- **CRAZY TAXI** (PlayStation 2) ~~10.490~~ 9.990
- **F1 RACING CHAMPIONSHIP** (PlayStation 2) 6.995
- **FIFA 2001** (PlayStation 2) ~~10.490~~ 9.990
- **CONTROLLER DUAL SHOCK 2** ~~4.990~~ 4.790
- **DVD REMOTE CONTROL INTERACT** ~~4.990~~ 3.990
- **MEMORY CARD SONY 8 Mb** ~~6.990~~ 6.490




PLAYSTATION 2 69.900







- **FORMULA ONE 2001** (PlayStation 2) ~~9.900~~ 9.490
- **MOTO GP** (PlayStation 2) ~~9.900~~ 9.490
- **QUAKE III REVOLUTION** (PlayStation 2) ~~10.990~~ 10.490
- **RED FACTION** (PlayStation 2) ~~10.990~~ 10.490
- **SILPHEED: THE LOST PLANET** (PlayStation 2) ~~9.990~~ 9.490
- **SKY ODYSSEY** (PlayStation 2) ~~9.990~~ 9.490
- **UNREAL TOURNAMENT** (PlayStation 2) ~~9.990~~ 9.490
- **ZONE OF ENDERS + DEMO MGS 2** (PlayStation 2) ~~9.990~~ 9.490






- **CABLE RF TV Centro MAIL** 1.590
- **MEMORY CARD SONY** ~~2.100~~ 1.990
- **TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 Mb.** 3.490
- **VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2** ~~12.990~~ 12.490



PS one

PLAYSTATION PS ONE 19.900








- **APE ESCAPE** 3.990
- **C-12: RESISTENCIA FINAL** ~~6.990~~ 6.490
- **DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX** 4.900
- **DIGIMON WORLD** ~~7.990~~ 7.490
- **DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO** ~~6.990~~ 6.490
- **EGIPTO II** 4.900
- **EL REY LEÓN: LAS AV. DEL PODEROSO SIMBA** ~~7.990~~ 7.490
- **EVILDEAD: HAIL TO THE KING** ~~7.990~~ 7.490
- **FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX** ~~7.990~~ 7.490
- **FINAL FANTASY IX** ~~9.990~~ 9.490






- **FORMULA ONE 2001** ~~6.990~~ 6.490
- **ISS PRO EVOLUTION 2** ~~7.490~~ 6.990
- **LOUVRE: LA MALDICIÓN FINAL** ~~6.990~~ 6.490
- **MANAGER DE LIGA 2001** ~~7.990~~ 7.490
- **MEDIEVIL 2** 3.990
- **NBA HOOPZ** ~~6.990~~ 6.490

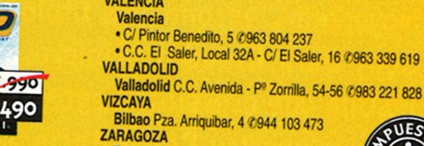





- **RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR** ~~6.995~~ 6.495
- **THE LEGEND OF DRAGOON** ~~7.990~~ 7.490
- **TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45** ~~7.990~~ 7.490
- **TOY STORY RACER** ~~7.990~~ 7.490
- **UEFA CHALLENGE** ~~4.990~~ 4.490
- **VANISHING POINT** ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de junio

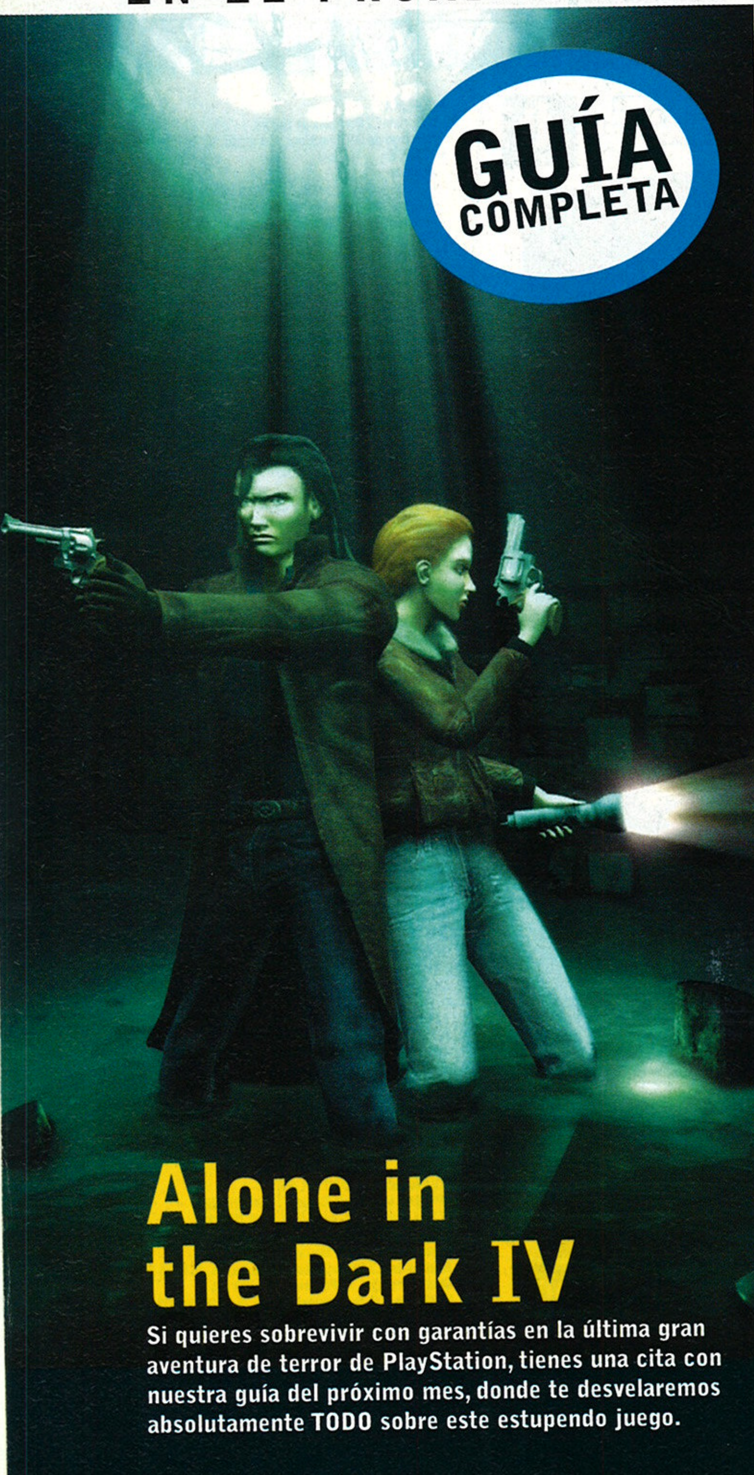
pedidos por internet www.centromail.es



pedidos por teléfono 902 17 18 19

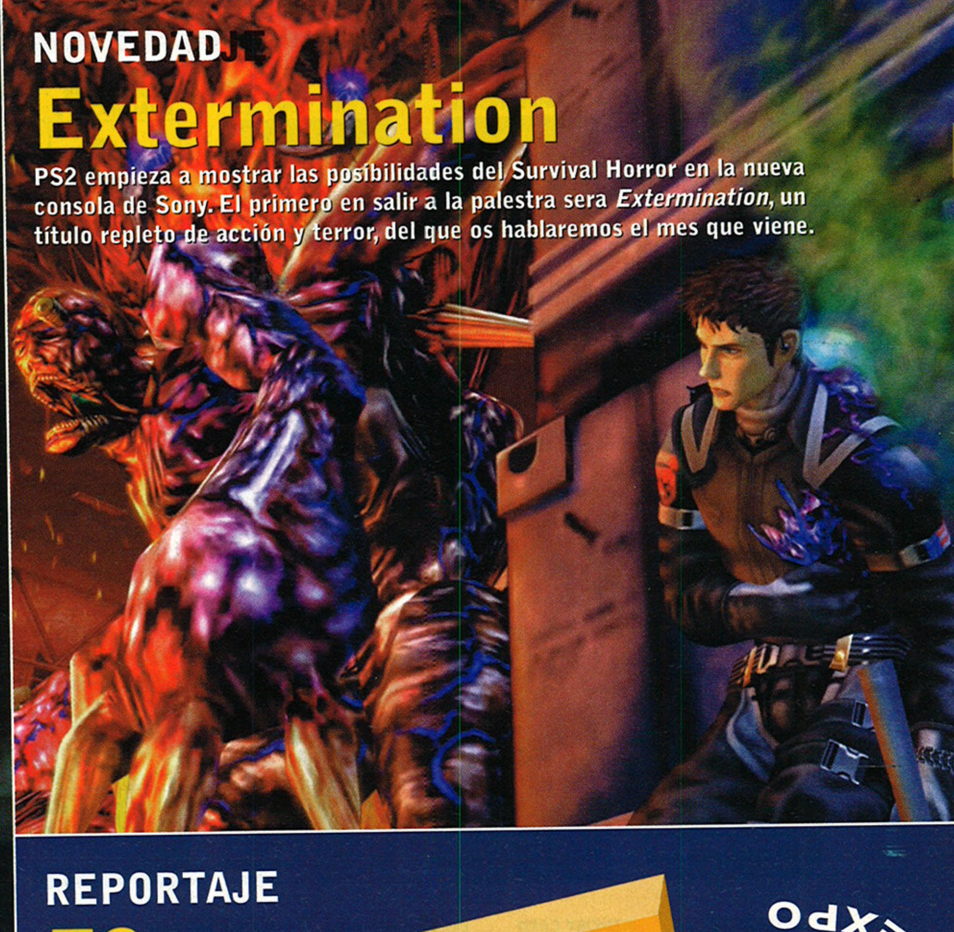
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



Alone in the Dark IV

Si quieres sobrevivir con garantías en la última gran aventura de terror de PlayStation, tienes una cita con nuestra guía del próximo mes, donde te desvelaremos absolutamente TODO sobre este estupendo juego.



NOVEDAD

Extermination

PS2 empieza a mostrar las posibilidades del Survival Horror en la nueva consola de Sony. El primero en salir a la palestra sera *Extermination*, un título repleto de acción y terror, del que os hablaremos el mes que viene.

REPORTAJE

E3

La feria más importante de la industria del videojuego regresa a su cita anual a mediados del mes de mayo. El equipo de PlayManía se trasladará a Los Ángeles para contaros de primera mano todo lo que allí suceda con las dos consolas de Sony, incluidos los nuevos juegos y las sorpresas de última hora. Lo dicho, si queréis toda la información sobre este importante evento, no perdáis de vista el próximo número...

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Si quieres saberlo todo sobre las consolas de Sony, no deberías perderte nuestro número del mes que viene, donde además de toda la actualidad que nos llegue del E3, no nos vamos a olvidar de nuestras secciones habituales. Así, junto a la guía completa de **Alone In The Dark IV**, desvelaremos todos los entresijos de **ISS Pro Evolution 2**, y concluimos con la "macroguía" de **Legend of Dragoon**. En lo que respecta a las Novedades, encontrarás títulos tan atractivos y esperados para PS2 como el genial juego de rol de acción de Sony **Dark Cloud** o el impresionante **The Bouncer**, la primera obra estética de Square. Y no nos olvidemos de PSOne que presenta juegos como **Matt Hoffman´s Pro BMX**, **Roland Garros** o **Black & White**. Y claro, aquí seguirá nuestro **Consultorio**, la **Comparativa**, el **Suplemento**... y seguro que alguna sorpresa más.

SUSCRIPCIONES

1 ◀ elige entre estas 2 opciones de suscripción ▶ 2

20% DE DESCUENTO

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

GRATIS UNA MEMORY CARD DE 2 MB

Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card de Aplisoft.



ATRASADOS

Nº 25 FEBRERO



Guías completas: Motoracer World Tour, El Dorado, El Mundo Nunca es Suficiente.
Reportajes:
•FINAL FANTASY IX y GRAN TURISMO 3.
Comparativa: Juegos de terror.
Regalo: Calendario 2001.

Nº 26 MARZO



Guías completas: Tomb Raider Chronicles, Dinosaurio y FIFA 2001 (PS2).
Novedad:
•FINAL FANTASY IX: Así es la novena maravilla del mundo.
Preview: FEAR EFFECT 2
Suplemento: 16 Fichas de Trucos para los mejores juegos.

Nº 27 ABRIL



Guías completas: Dino Crisis 2, Donald Duck y Legend of Dragoon.
Reportaje:
•METAL GEAR SOLID 2 y C-12.
Comparativa: Deportes de riesgo
Suplemento: Más de 2000 trucos.

Nº 28 MAYO



Guías completas: Legend of Dragoon y Fear Effect 2.
Reportaje:
•ALONE IN THE DARK IV.
Novedad: Time Crisis P.T., Vanishing Point....
Comparativa: ¡Locos por el fútbol!
Suplemento: Juegos PSOne vs. PS2.

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 DE 9 A 14.00 Y DE 15 A 18.00, viernes de 9 a 15.00

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

TAPAS



¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.00 y de 15 a 18.00, viernes de 9 a 15.00), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.